EPLETO DE TRUCOS, CONSEJOS, TÁCTICAS, GUÍAS & MAPAS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION MÁS UN LIBRO DE 68 PÁGINAS GRATIS



Edición Oficial Española

PlayStation Magazine Trucos

Número 6

¡AHORA MENSUAL!

SOUL REAVER

¡DIRECTO DE SUS CREADORES!

¡Soluciones completas!

SYPHON FILTER

EXTENSA guía de cada misión

GRAN TURISMO

Cocches Carreras ¡Analizados a fondo!

¡GRATIS!

FINAL FANTASY VII

¡Solución COMPLETA del MAYOR juego Platinum para PlayStation!

¡GRATIS! 68 páginas

C&C: RED ALERT

Ponte al mando de los Soviets • Conquista con los Aliados

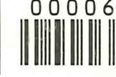
APE ESCAPE

¡Encuentra a todos y cada uno de los monos, ya!

475 Ptas – 2,85 €







Vuelve la moda del chaleco.

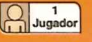


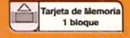


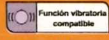
Unos terroristas pretenden hacer estallar una bomba biológica en el mismísimo centro de Washington. Tu misión naturalmente es impedírselo. Para ello, cuentas con todas las armas que puedas imaginar. Lo malo es que también cuentas con un montón de problemas y un montón de terroristas que no te lo van a poner nada fácil. Intriga, acción y estrategia en un solo juego.

¡Qué tengas suerte!

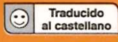
ADVERTENCIA: Este juego, por su temática o contenido, podría herir la sensibilidad del jugador por lo que se recomienda su uso sólo para mayores de 18 años.











Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos 906 333 888.
Tarifa Punta para Powerline 57.84 pts/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.





Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/syphonfilter

Editorial

¿Qué, cómo va eso? Tienes mala cara... Llevas noches sin dormir por culpa de ese adictivo juego, ¿verdad? No, no nos digas más: se trata de *Soul Reaver*. Pues claro que hemos acertado. ¿De dónde crees que hemos sacado nuestras hermosas ojeras?

Bien, hemos resuelto el problema. Puestos en contacto con Eidos, hemos preparado la más extensa guía de *Soul Reaver* que se haya visto bajo el sol. En Eidos se lo han tomado tan a pecho que han participado personalmente en su redacción. Casi nada. Y todo para que puedas volver a dormir como un bendito... hasta el próximo gran juego, por supuesto.

El más allá y el más acá y el trasiego subsiguiente entre ambos mundos está muy bien, pero uno no puede perder de vista ni un segundo los peligros que nos acechan por doquier. Es por ello que nos hemos ocupado de Syphon Filter, para que pongas a los malos en el lugar que les corresponde, o sea, el infierno.

Y vamos de monos. Ape Escape ocupa un lugar de honor en este número. Vale, ha recibido palos, pero sigue siendo un gran juego para los más peques. No puedes quedarte impasible cuando tus retoños pían pidiendo auxilio, de modo que te damos munición para que hasta el último mono vaya a parar al cesto.

También incluimos un detallado listado de trucos a mansalva. Ni bonitas fotos, ni dibujitos, ni nada: trucos, trucos y más trucos. Para que nada te distraiga de tu objetivo final.

Más adelante encontrarás una guía de Gran Turismo con todo lujo de detalles sobre cada aspecto del juego, desde los modelos disponibles hasta los trucos de conducción para convertirte en un piloto imbatible.

Y redondeamos la fiesta con una detallada guía de *Command and Conquer: Red Alert*. No te preocupes por tus preferencias, lo hemos previsto todo: te contamos cómo manejarte tanto si conduces a los aliados como si lo tuyo es rememorar el espíritu soviético. ¡Buena suerte!

Redacción PS Trucos Magazine



Y el libro...

Manteniendo las buenas costumbres, este mes te regalamos un nuevo libro. 68 páginas más, dedicadas en esta ocasión a Final Fantasy VII, uno de los títulos más extensos que puedes encontrar en la serie Platinum de la PlayStation. Para que no dejes títere con cabeza, ni piedra por remover.
Pero es que no sólo te describimos los rincones del juego. ¿Qué sabes de la cría del chocobo? Te contamos todos los secretos para obtener los ejemplares más selectos. ¡Lo nunca visto!

31 agosto 1999

Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: **Amadeu Brugués**

Maquetación electrónica
Estudi Digital S.L.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Publicidad de consumo: **Jesús Barrera**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61
Madrid:
Jefa de publicidad: **Elena Cabrera**
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78
Suscripciones
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Trucos Magazine*
Estudi Digital S.L.
Ignasi Iglesias 79 08030 Barcelona
Tel: 93 274 47 10

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Rotographik - GIESA Tel: 93 415 07 99
Depósito legal: B44967-98
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.L.
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite). Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite).

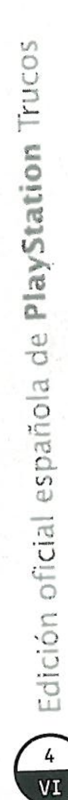
Edita
MC Ediciones S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

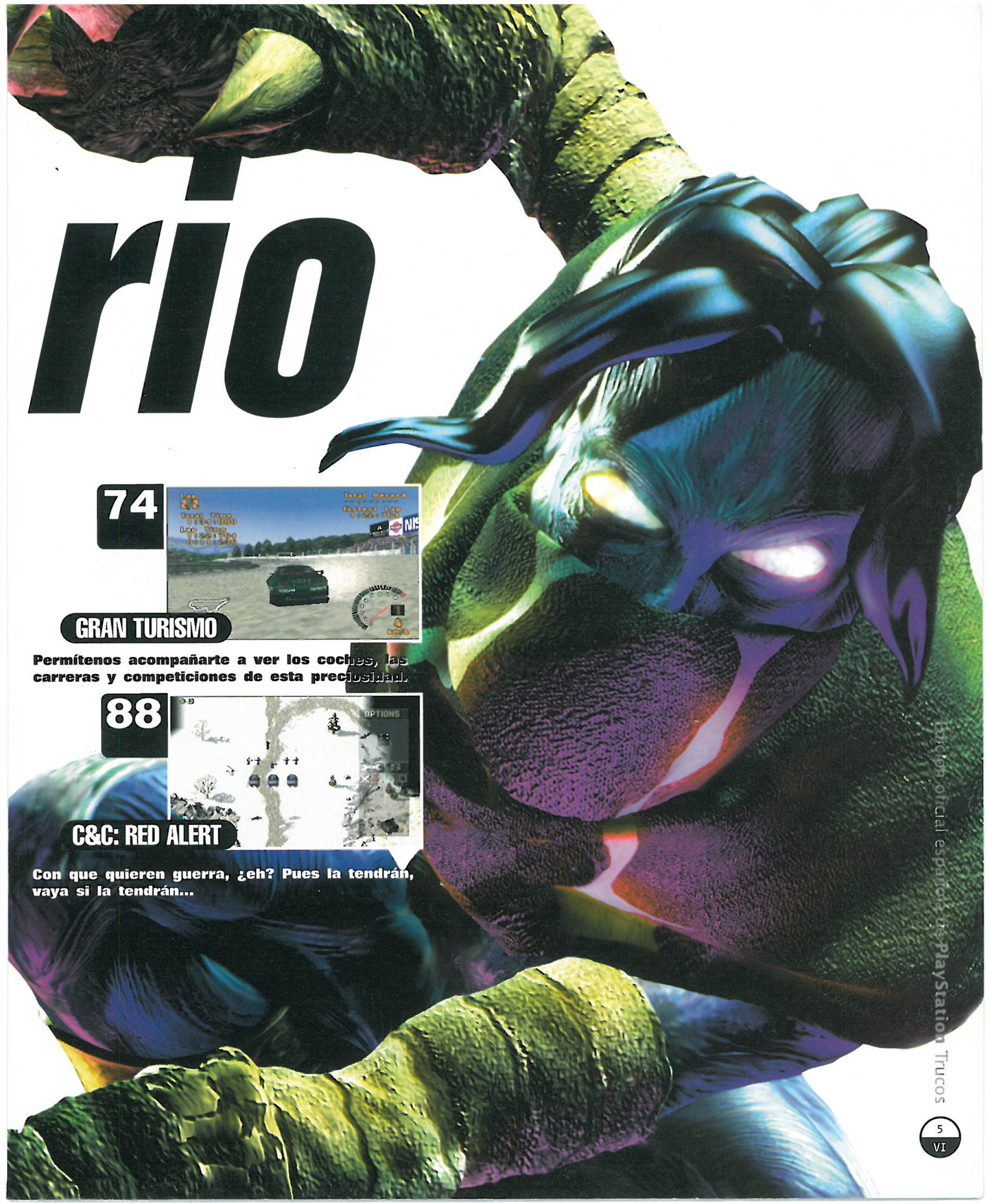


Suma

Grandes títulos, grandes consejos. Aquí tienes el mapa del tesoro. Sólo que, bueno, está lleno de tesoros. Elige el que prefieras. Y luego otro, y otro, y otro...






rio
74
GRAN TURISMO
Permítenos acompañarte a ver los coches, las carreras y competiciones de esta preciosidad.
88
C&C: RED ALERT
Con que quieren guerra, ¿eh? Pues la tendrán, vaya si la tendrán...
Edición oficial española de PlayStation Trucos
5
VI

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Echa una ojeada al promedio del mundo de los juegos y te llevará unas horas verlo todo. Emprende un viaje al mundo de Nosgoth y necesitarás unos cuantos días. Por eso te presentamos nuestra exhaustiva guía. Buena caza.

Si hablamos de juegos de aventura de acción, no se puede ser mucho mejor que Soul Reaver. ¿Qué otro juego te ofrece un personaje que devora las almas de los ingenuos lo suficientemente estúpidos para cruzarse en su camino? Hay que reconocer que ninguno. Si te aventuras en este juego, vas a necesitar ayuda. De acuerdo que no se encuentra al nivel de exigente dificultad de Tomb Raider III, pero habrá sitios en los que quedarás atascado. Por ello, hemos recopilado una exhaustiva guía. Y por si fuera poco, hemos dividido el recorrido en apartados, para que puedas saltar directamente a la zona problemática sin arruinarte el resto del juego. También hemos separado el recorrido principal de la guía de Glyph. Si estuvieran los trucos para el primer juego de Kain sería magnífico... Pues fíjate, lo hemos hecho. ¡Fantástico!

Ahora permítenos guiarte a través de este mundo infernal, con la tranquilidad que da saber que no te dejaremos colgado en ningún momento. Y no te olvides de tener alguien a quien agarrarte, este juego a veces da un poco de miedo.

LA OPINIÓN DE PSMag

"La verdad es que no encuentras muchos juegos como éste. Prepárate para ampliar los horizontes de tu mente..."

"*Soul Reaver* es como un enorme campo de juego en otro mundo, lleno hasta los topes de bestias espectrales ... "

"Aunque Lara sigue siendo la reina de los exploradores en 3-D, los atractivos gráficos y los nuevos trucos y estructura de *Soul Reaver* lo convierten en un número dos que la sigue muy de cerca."

VEREDICTO





SOBRE 10



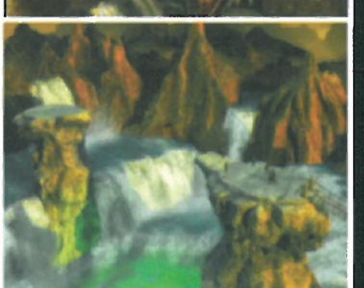
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

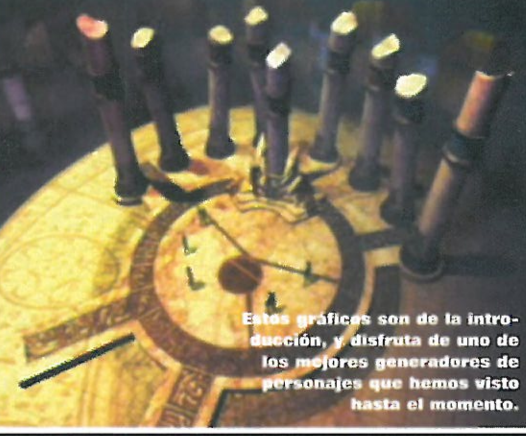
SOBRE EL AUTOR

Christopher Patrick Bruno, el hippie residente de Crystal Dynamics, ha escrito indicaciones y recorridos de todos los juegos de Crystal Dynamics durante los últimos cuatro o cinco años. Es el encargado de la atención al cliente, reúne las indicaciones para la línea telefónica de Crystal Dynamics y prueba todos los juegos de principio a fin. En la actualidad vive en Santa Cruz, California, y cuando no está trabajando 12 horas diarias para obligar a que los juegos se pongan en forma, le encanta conducir su furgoneta VolksWagen hasta la playa y alejarse de los videojuegos.

LA HISTORIA







Estos gráficos son de la introducción, y disfruta de uno de los mejores generadores de personajes que hemos visto hasta el momento.



Un más agraciado Raziel. Antes de su caída en el tormento eterno... evidentemente.

ANTES DE UN SIGLO, LA HUMANIDAD HABRÁ SIDO DOMESTICADA. PERO QUEDAN HUMANOS SALVAJES, AFERRADOS CON TENACIDAD A SU GUERRA SANTA

¿QUÉ SUCEDE AQUÍ?

Hace un milenio, Lord Kain estableció su capital sobre las ruinas de los Pilares de Nosgoth e inició su conquista del mundo. Su primer acto consistió en reclutar un equipo militar. Kain descendió al mundo infernal y atrapó seis almas; así nacieron sus lugartenientes, entre los cuales estaba yo, Raziel. A su vez, nosotros rondamos por la penumbra del purgatorio, reclutando a seis legiones de vampiros para saquear Nosgoth.

La destrucción de los principales reinos humanos era inevitable. En menos de un siglo, había domesticado a casi toda la humanidad. Quedaban algunos humanos en estado salvaje, dispersos por las tierras interiores, que aún se aferraban a su desesperada guerra santa para librar a Nosgoth del «azote de los vampiros». Los toleraba. Conseguían que la existencia fuese más emocionante para los novatos.

Después de someter a los humanos, empezó nuestra verdadera tarea: dar forma a Nosgoth según nuestra voluntad. Los esclavos construyeron sobre los pilares un santuario digno de la nueva era, merecedor de nuestro oscuro renacimiento. Se construyeron vastos hornos para vomitar humo hacia el cielo, a fin de que la tierra quedase protegida del venenoso efecto del sol. El mundo jamás había conocido una edad de tanta belleza. Y, sin embargo, nos aburríamos.

Abandonamos los vampiros menores, los restos de las legiones, a sus intrigas. Nos divertían y daban un poco de emoción a una corte cada vez más insípida. Cuando una facción se enfrentaba a otra, apostábamos sobre el resultado. Ayudamos o frustramos conspiraciones a nuestro antojo. Constituíamos el Consejo y Lord Kain era nuestro único amo.

Raziel

Los humanos creen que hay un veneno en nuestra sangre que nos convierte en lo que somos. Estúpidos, la sangre sólo sirve para alimentar a los cuerpos en los que

Y esto, como si no lo supieras, es el mismísimo Kain.

vivimos. Para crear un vampiro, hay que robar un alma del abismo a fin de reanimar el cadáver. Es el cuerpo el que exige el sacrificio de sangre; nuestras almas obtienen su energía del mundo inferior. A medida que maduramos, nuestros cuerpos terrenales evolucionaron hacia una forma más elevada. Asumimos los poderes y la nobleza de los Dioses Oscuros. Con cada cambio, los triviales asuntos de vampiros y humanos perdían más interés. Al final, Lord Kain nos llevó a un retiro distante y dejó las riñas de la corte para las tribus menores.

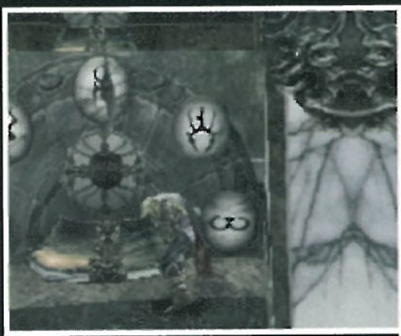
Kain siempre era el primero en evolucionar. Cuando experimentaba un nuevo don, uno de nosotros lo seguía, alrededor de una década después. Hasta que tuve la "audacia" de transformarme antes que mi amo. Mi don consistió en unas alas. Y por mi impertinencia, fui condenado.

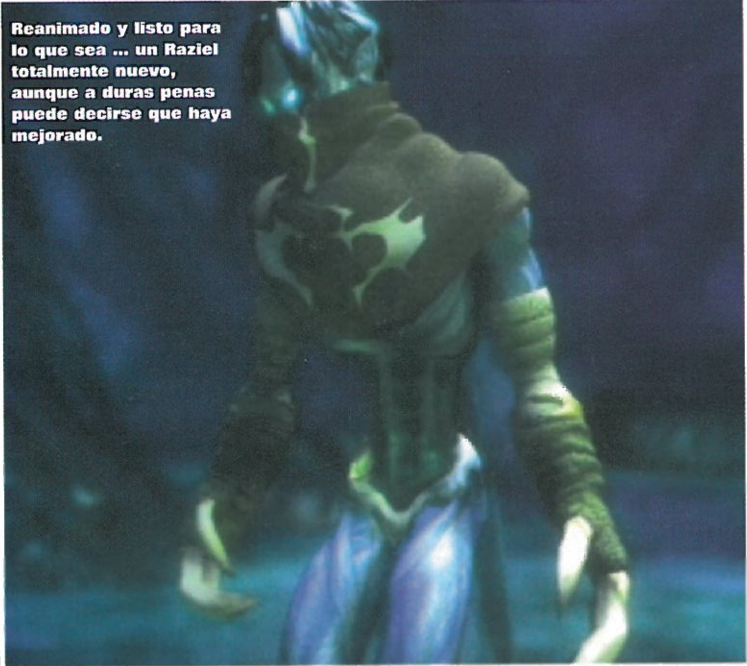
El Antiguo

Me arrojaron al vórtice infinito. Cuando me levantaron en el aire, pude ver la confusión en sus rostros. La emoción transitoria de algo nuevo. Después empezó el dolor. Calor abrasador, golpes, quemaduras, caída. Fue toda una nueva experiencia. Tiempo. No tengo la más remota idea de la duración de mi caída. Tan sólo sé que terminó y a través del dolor oí la voz. Al principio lo confundí con un mero eco de mi mente torturada, pero más adelante comprendí que era algo más. Algo primordial. Furioso. Justo. Antiguo.

El Antiguo me habló de creación, muerte, almas y hambre. Durante eones, él se alimentó con las almas de Nosgoth. El imperio de Kain privó al Antiguo de su sustento. A lo largo de los siglos, su hambre creció y le atormentó en ese lugar.

Ahora sirvo a un nuevo amo. Es un amo exigente. Un amo que debe alimentarse, con almas.





Reanimado y listo para lo que sea ... un Raziel totalmente nuevo, aunque a duras penas puede decirse que haya mejorado.

MUNDO INFERNAL

El Mundo infernal es una zona de entrenamiento, con mensajes en pantalla que te enseñan a controlar a Raziel. Te pide que realices tareas para volatilizar las puertas del Dios Antiguo a fin de continuar con el juego. Empiezas en la cámara del Dios Antiguo y en la zona contigua se encuentra la primera Puerta Warp. Aquí, a medida que avances, aprenderás a absorber almas y encontrar a los enemigos del mundo infernal. Pronto encontrarás el primer Portal entre Planos, para pasar al Plano Material y atacar a los primeros enemigos materiales. Después de derrotar a los primeros vampiros, mueve el bloque de piedra debajo del pasaje que se eleva en la pared izquierda, y utilízalo para saltar a suficiente altura para continuar. Cuando llegues al edificio de los Pilares, sigue a través del único corredor abierto hasta el acantilado donde se encuentra el Vórtice. Escucha la voz en off y sigue el corredor hasta la zona del clan de Raziel, que se halla a la izquierda.

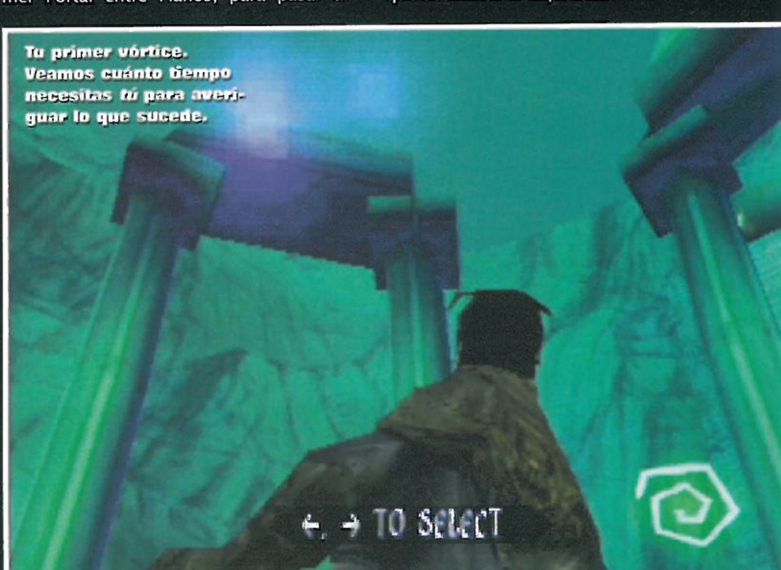








APRENDERÁS A ABSORBER ALMAS Y ENCONTRAR A LOS ENEMIGOS DEL MUNDO INFERNAL...



Tu primer vórtice. Veamos cuánto tiempo necesitas *tú* para averiguar lo que sucede.

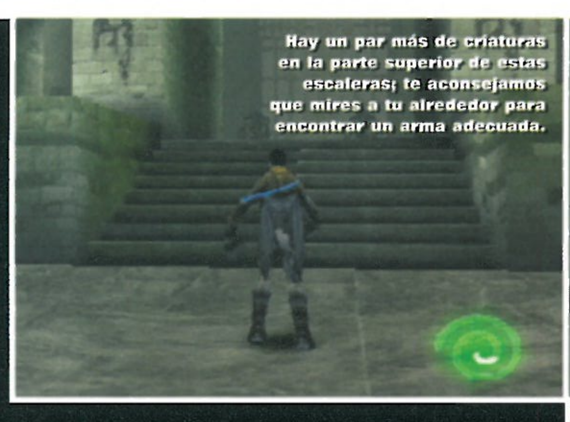




LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

ÁREA DEL CLAN DE RAZIEL

Avanza por el corredor, cruza la primera puerta y lucha con los dos vampiros Dumahim para abrir la puerta cerrada. Crúzala, el portal de la derecha conduce a una Puerta Warp, mientras que el de la izquierda sigue adelante. Toma el corredor de la derecha y cruza la puerta siguiente. Encuentra la sala con la plataforma circular elevada, sube las escaleras y pulsa el conmutador que se encuentra arriba para bajar un puente levadizo. Cruza el puente y sigue el corredor hasta un patio exterior. Sube las escaleras para activar la escena de corte que introduce el siguiente clan de Vampiros, los Melchahim.



Hay un par más de criaturas en la parte superior de estas escaleras; te aconsejamos que mires a tu alrededor para encontrar un arma adecuada.



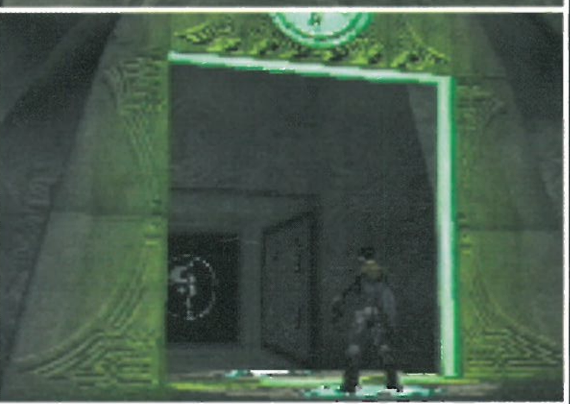
SUBE LAS ESCALERAS PARA ACTIVAR LA ESCENA QUE INTRODUCE AL SIGUIENTE CLAN DE VAMPIROS, LOS MELCHAHIM...



La manera más cruel (y, por consiguiente, la mejor) de eliminar a tu oponente.



Intenta que los enemigos no se agrupen para atacarte. Utiliza la opción de autoencarar para despacharlos de uno en uno con rapidez, antes de enfrentarte al siguiente.

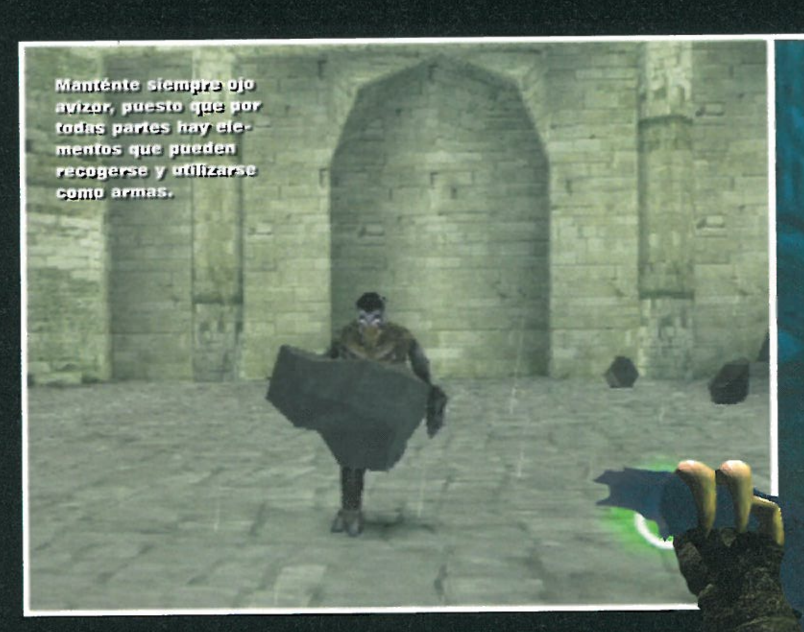


ÁREA DEL CLAN MELCHAHIM

Cruza el portal y sube por el cementerio. En la sala de la derecha, empuja un bloque de piedra a la izquierda para saltar hasta el corredor de ese lado. Sigue avanzando por el cementerio y puedes continuar por la pasarela o entrar en el edificio. Cruza el portal de la izquierda, baja por las escaleras en espiral y atraviesa la sala de la Puerta de Warp. El área siguiente se encuentra en el exterior, con una gran zona de agua. Salta de un pilar de piedra a otro para llegar al extremo opuesto del estanque y entrar en el portal.

Cruza esta cripta y sal por la puerta del otro extremo, baja por el corredor inclinado. Ve hasta una sala con una puerta a la derecha. Ponte de cara al extremo opuesto de la puerta, pasa al Plano Espectral y surgirán plataformas de la pared, de modo que Raziel pueda alcanzar la parte más elevada de esta sala. En la zona elevada de la sala, utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material. Empuja el bloque pétreo de su agujero hacia la derecha




Manténte siempre ojo avizor, puesto que por todas partes hay elementos que pueden recogerse y utilizarse como armas.

El cementerio es el punto de entrada al nivel y, tal como es de esperar, hay un montón de almas en pena que puedes absorber.

para abrir la puerta allí situada y poder cruzarla. En la sala siguiente, salta y planea hasta una de las pequeñas plataformas en movimiento del lado derecho de la pared izquierda. Súbete a la plataforma y dirígela hacia abajo. A continuación cruza hasta el extremo opuesto de la sala y saca el bloque de piedra de la pared. Empuja el bloque por encima del abismo del centro de la sala y colócalo en el agujero de la derecha de la puerta inferior. Cruza esta puerta, pasa al Plano Espectral y sube hasta la parte superior de la sala.

Cruza la pasarela donde estaba la puerta superior, salta hasta la viga que ese encuentra encima y planea hasta la plataforma que Raziel no utilizó antes para bajar. Ahora puedes saltar y deslizarte hasta la puerta del extremo opuesto de la sala. En esta sala en la que hay una puerta, mueve los dos bloques de piedra para que entren en sus agujeros respectivos de las paredes y la puerta se abrirá. Corre hacia arriba por el corredor inclinado hasta el exterior y empuja el bloque de piedra para que caiga por el acantilado. Salta hacia abajo, apila los dos bloques uno sobre el otro y empújalos contra la pared a la derecha del pilar situado en el punto más alejado de ese lado. Salta para subir sobre los bloques y después hasta el saliente que hay encima. Cruza el portal y sigue el pasaje hasta otra gran extensión de agua. Sigue el sendero que rodea el agua hacia la derecha y entra en el edificio que hay allí.

CRUZA EL PORTAL DONDE ESTABA LA PUERTA SUPERIOR, SALTA HASTA LA VIGA Y PLANEA A LA PLATAFORMA QUE RAZIEL NO UTILIZÓ...

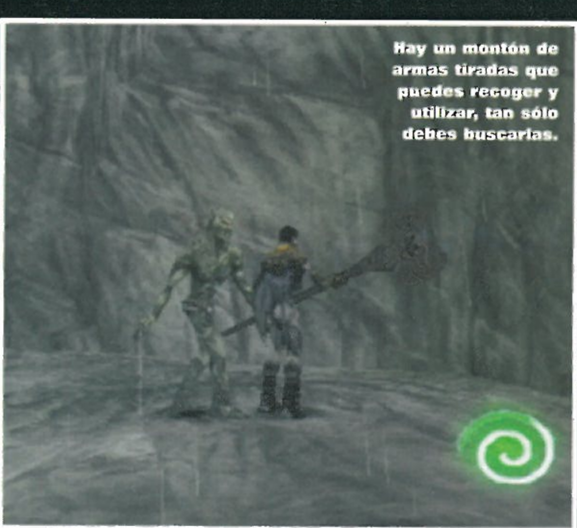

Parece que los humanos son una presa fácil. Deja de lado asuntos triviales como los «sentimientos» y lánzate a la yugular.

Sigue el largo corredor que sube hasta una gran sala. Crúzala hasta llegar al extremo opuesto, pulsa el conmutador de la pared para activar el ascensor y dirígelo hacia abajo. Cuando termine el descenso, sal del ascensor y sigue el pasillo de la izquierda o el de la derecha. Cruza la puerta del final de cualquiera de los dos corredores y entra en una gran sala con un puñado de engranajes. Pulsa el conmutador de la pared entre las puertas para unir los engranajes. Ahora cruza hasta el extremo opuesto de la sala y usa la palanca para activar los engranajes. Vuelve al ascensor, sube y pulsa el conmutador del suelo que se encuentra justo delante del ascensor para bajar la planta. Salta en el abismo recién creado y encuentra el agujero de la pared que no sea un callejón sin salida. Sigue ese pasaje hasta que desemboque en una sala mayor. A continuación salta a la parte superior de esta sala y empuja los cuatro bloques

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

encendidos para que entren en sus pistas y quemen las vigas de madera del techo. De este modo caerá la parte central del. Mueve los bloques a lo largo de sus pistas de modo que haya un bloque contra cada una de las cuatro esquinas del techo que acaba de caer. El suelo vuelve a bajar. Tú también debes bajar y seguir el pasillo que conduce a través de otra puerta abierta hasta la Sala del jefe Melchiah.

Un consejo sencillo... intenta no encontrarte en esta situación.



Hay un montón de armas tiradas que puedes recoger y utilizar, tan sólo debes buscarlas.

DÉJATE CAER Y SIGUE EL PASILLO QUE CONDUCE POR UNA PUERTA ABIERTA HASTA LA SALA DEL JEFE MELCHIAH...

Lucha con el Jefe Melchiah

Para derrotar a Melchiah es preciso empalarlo con las dos puertas laterales y después aplastarlo con la trituradora del centro de la sala. En primer lugar, dirígete a una de las dos puertas laterales de la sala y salta hacia arriba para cruzar una de las ventanas que está encima de la puerta para entrar en una sala lateral. Avanza hasta el conmutador de esta sala lateral y actívalo, sigue pulsándolo para elevar la puerta. Espera hasta que Melchiah esté a medio cruzar el umbral y suelta el conmutador, de este modo caerá la puerta y lo empalará. Ahora dirígete a la otra sala lateral y repite el proceso. Después de empalar a Melchiah con las dos puertas, quedará muy debilitado; sólo podrá utilizar una vez más su habilidad para cruzar barreras. Atráelo hasta el centro de la sala, dentro de la jaula circular, avanza hasta el área del trono y tira del conmutador del suelo para activar la trituradora y destruir al enemigo. Raziel recibirá la habilidad de cruzar barreras y puede volver a cualquier puerta y cruzarla.



PRACTICA O REZA

7 8 9 X 9 8 7

TIME CRISIS

namco



Ahora Time Crisis + Pistola G-Con 45™
por sólo 8.990 ptas.*

*Precio estimado.

1 Jugador | Tarjeta de Memoria 1 bloque

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.



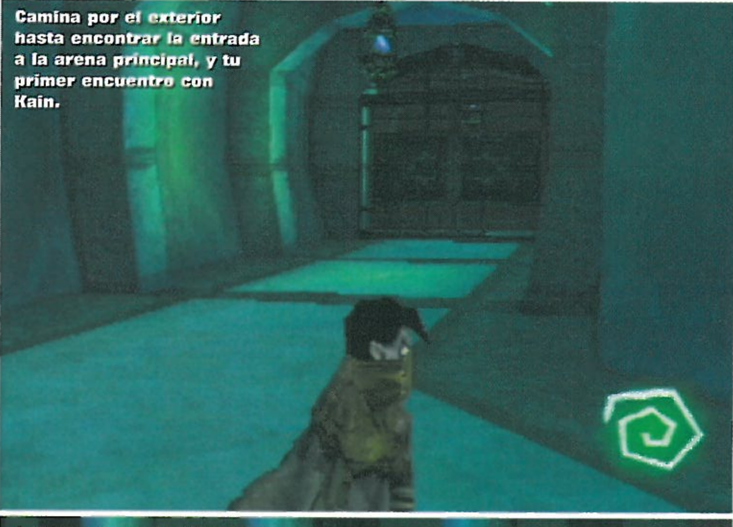
Todo el PODER en tus MANOS

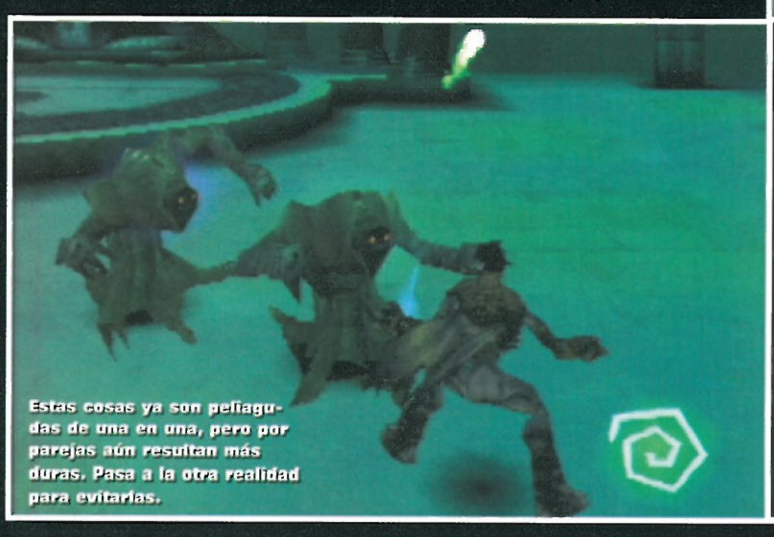
www.playstation-europe.com

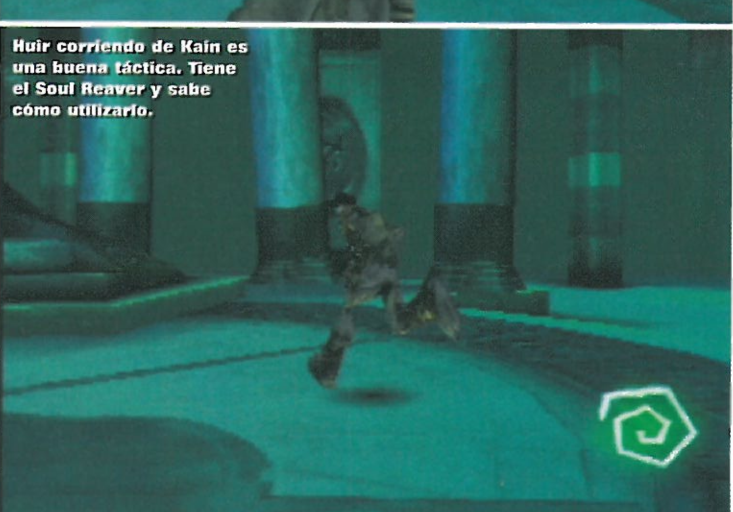
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

LOS PILARES

Al salir del área del clan Melchahim, oirás una voz en off que te ordena visitar a Kain. Vuelve al gran edificio con las banderas de los Clanes en la parte frontal, cerca del Vórtice; allí puedes encontrar a Kain. Utiliza la nueva habilidad de Cruzar barreras para atravesar la puerta del lado derecho del edificio. La puerta siguiente consta de un puente sobre un foso de agua; derrota a los dos Ronins para abrir la puerta del extremo opuesto. Cruza el portal, gira a derecha o izquierda, sigue el pasadizo elegido hasta una puerta y pasa al Plano Espectral. Cruza la puerta y encuentra el portal a la sala de los Pilares. Aparecerá Kain: prepárate a luchar.


Camina por el exterior hasta encontrar la entrada a la arena principal, y tu primer encuentro con Kain.


Estas cosas ya son peliagudas de una en una, pero por parejas aún resultan más duras. Pasa a la otra realidad para evitarlas.


Huir corriendo de Kain es una buena táctica. Tiene el Soul Reaver y sabe cómo utilizarlo.

Lucha con el Jefe Zephon

Se trata de un combate muy fácil. Kain aparecerá en ciertos lugares de la arena y activará el Soul Reaver para disparar contra Raziel. Cuando aparezca, abalánzate contra él y atácale hasta que desaparezca. Tienes que atacarle tres veces para acabar la lucha. Kain romperá el Soul Reaver contra la cabeza de Raziel y desaparecerá. Entonces, pasa al Plano Espectral y recoge el Soul Reaver. Aparecerá Ariel, que te dirá que te dirijas hacia la Catedral Silenciada. Ten presente que siempre puedes volver a los Pilares para obtener más información de Ariel y almacenar salud y energía Glyph. Para abandonar esta sala, abre la puerta principal dirigiendo el Soul Reaver contra ella.

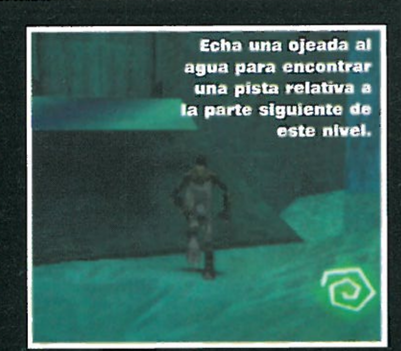


KAIN APARECERÁ EN CIERTOS LUGARES DE LA ARENA Y ACTIVARÁ EL SOUL REAVER



CATEDRAL SILENCIADA EL CLAN ZEPHONIM

Márchate de los Pilares por donde viniste y vuelve a la zona de adiestramiento desde donde cruzaste el primer Portal entre Planos. Toma el corredor que lleva hasta una puerta y crúzala desde el Plano Espectral. Sigue el camino hasta el foso de la Catedral. A tu derecha se encuentra el puente que conduce ha la puerta frontal. Dirige el Soul Reaver a la puerta para abrirla, pasa al Plano Espectral y cruza la puerta situada detrás del portal. Avanza hacia la derecha, utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material, a continuación dirígete a la galería de la izquierda. Sigue esta galería y cruza la puerta siguiente desde el Plano Espectral. Ve todo recto a través de este patio hasta un Portal entre Planos de un nicho y pasa al Plano Material.


Echa una ojeada al agua para encontrar una pista relativa a la parte siguiente de este nivel.

Vuelve a la puerta y allí encontrarás grandes escalones de plataforma que llevan a la izquierda de la puerta; sube por ellos hasta llegar sobre el techo. Gira a la derecha y planea hasta el umbral de la derecha. No sigas por este pasillo; planea hasta la plataforma de la azotea situada a la derecha. Salta y escala hasta la plataforma más elevada de la azotea conectada a la que se ha subido Raziel. Gira y planea hasta la entrada principal de la Catedral y entra en ella. Cruza el pasillo, déjate caer en una sala con el primer vampiro Zephonim y sube al otro lado de la sala. Continúa por el pasaje siguiente hasta una gran sala con un foso central y tubos que salen del mismo en ramificaciones.

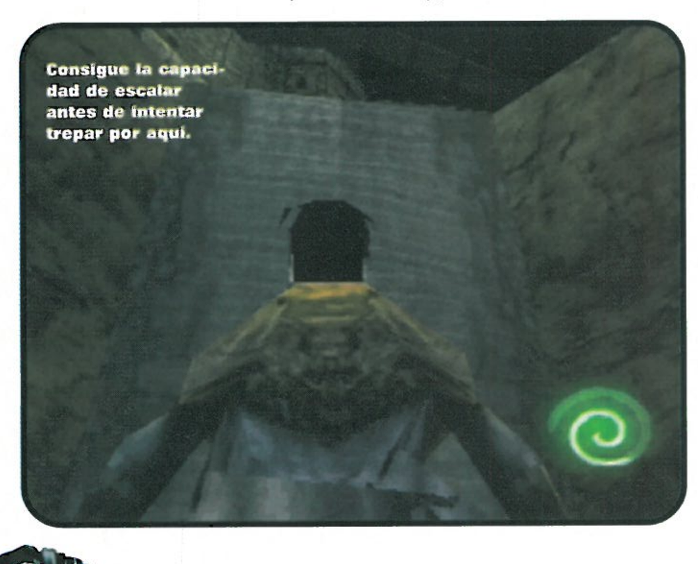
Pasa al Plano Espectral, sube por la tubería situada más a la izquierda hasta la plataforma con el Portal entre Planos y pasa al Plano Material. Salta a la plataforma que está justo encima y sigue las plataformas por la parte superior de la sala hasta llegar a un saliente cerca de un portal. Cruza el portal hacia la derecha a lo largo del saliente hasta un conmutador de la pared y actívalo. Sigue por la derecha más allá del conmutador, a través del portal situado al final del saliente y entra en el corredor. Sigue por el pasillo hasta llegar a una puerta y crúzala desde el Plano Espectral. Encuentra el Portal entre Planos en la esquina de la sala y vuelve al Plano Material. Utiliza los bloques de esta estancia para completar los cuadros de las paredes, cada bloque tiene un dibujo en un lado. Cuando hayas terminado saldrá una plataforma del pasillo que has cruzado para llegar al conmutador.

Vuelve por la puerta, sube por el pasillo y baja por el corredor que cruzaste por

GUÍA GLYPH

Glyph de fuerza

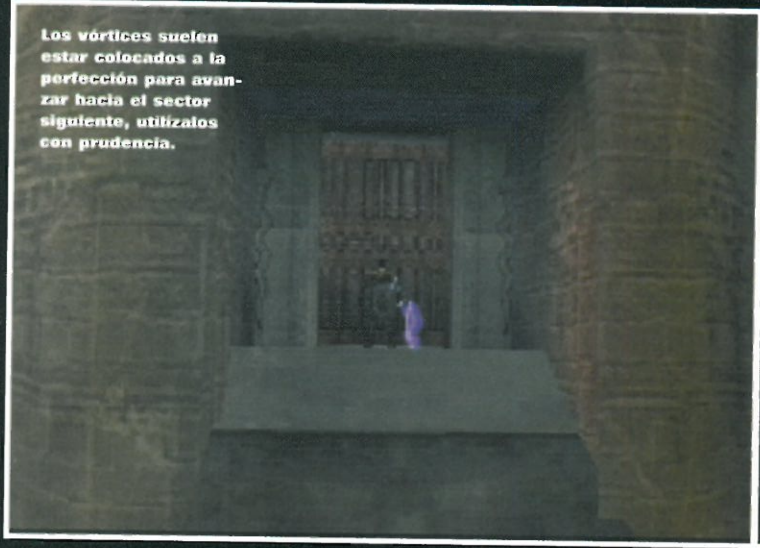
Tras derrotar a Melchiah y recibir la habilidad de Cruzar Barreras, puedes ir a por el Glyph de fuerza. Después de entrar en el edificio del clan Melchiah por el cementerio, baja la escalera en espiral, pasa la sala de la Puerta Warp hasta llegar a la primera zona exterior. Tírate al agua y sigue el pasaje submarino hacia la derecha. Al final se abre una zona parecida a un lago. Sigue el muro de la izquierda hasta llegar a una puerta y crúzala en el Plano Espectral. Avanza por el corredor más allá de la puerta y llegarás a un Portal entre Planos, allí deberás volver al Plano Material. Sigue hasta llegar a la sala circular con los tres pilares. Sitúate al lado de cada pilar y empújalo de modo que los tres pilares caigan en el centro de la sala y formen el símbolo de Glyph de fuerza sobre el suelo. Tu recompensa será el Glyph de fuerza.


Consigue la capacidad de escalar antes de intentar trepar por aquí.

Glyph de piedra

Después de derrotar a Zephon y recibir la habilidad de Escalar paredes, puedes ir a por el Glyph de piedra. Después de entrar en el edificio del clan Melchiah por el cementerio, baja por la escalera en espiral, pasa por la sala de la Puerta Warp hasta llegar a la primera zona exterior. Tírate al agua y toma el pasaje submarino que lleva a la izquierda. Al final del pasaje, utiliza los salientes para salir del agua y pasa al Plano Material con el Portal entre Planos que se encuentra allí. Sube por la pared situada justo detrás del Portal entre Planos hasta el saliente de encima. Sigue el pasaje más allá del saliente hasta una zona exterior y avanza hacia la calavera gigante que constituye los restos de la Retirada de Nupraptor. Salta a través del ojo izquierdo de la calavera y sigue el pasillo hasta una pared que puedes escalar. Sube por la pared hasta un saliente elevado y a continuación escala el muro de la derecha. En la parte superior de la pared hay una delgada plataforma de madera en el aire, salta encima y después al saliente de la izquierda. Aparta a Raziel del muro y pasa al Plano Espectral. Una segunda plataforma de madera descenderá hasta una altura que puedes alcanzar, salta hasta allí. Camina por esta plataforma de madera hacia el saliente de encima, gira a la

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



Los vórtices suelen estar colocados a la perfección para avanzar hacia el sector siguiente, utilízalos con prudencia.

Si tienes problemas para llegar a algunos sectores, utiliza la técnica de planeo. Con ella podrás llegar a plataformas que parecen inalcanzables.

primera vez en la sala principal. Al final encontrarás un conmutador en la pared. Actívalo y vuelve a la sala principal. Pisa todas las plataformas que han bajado con los conmutadores para girar en el aire en el foso de abajo. Salta al foso y extiende las alas de Raziel para flotar hacia arriba. En la parte superior del pozo, planea a través de la apertura más pequeña y elevada. Allí habrá una gran campana justo enfrente y un pasillo que conduce a la izquierda y a la derecha. Gira a la derecha y continúa hacia arriba hasta llegar a un portal situado a tu izquierda, crúzalo y acércate a una puerta. Pasa al Plano Espectral y cruza la puerta.

Encuentra el Portal entre Planos en la esquina de la sala y pasa al Plano Material. En esta estancia habrá tres nichos con tubos que sobresalen y seis bloques agujereados. Deberás colocar los bloques en los nichos de modo que formen un conducto con los tubos. A continuación sal de este recinto a través de la puerta, vuelve a la zona de la campana y baja por el pasillo opuesto al que estás ahora. Cruza el portal de la derecha hasta otra puerta, pasa al Plano Espectral y cruza el portal. En esta sala has de utilizar el Portal entre Planos para volver al Plano Material y empujar los bloques apilados hasta el saliente donde estaba el Portal entre Planos. Salta hasta el saliente y haz caer los bloques para que ya no estén apilados. Este puzzle es muy similar al último y hay que colocar los bloques en los agujeros de las paredes para formar un conducto con los tubos de los agujeros. Después de terminar esta sala, vuelve a la campana. Haz sonar la campana, corre hasta el pozo de aire y planea directamente a través de la apertura del otro lado. Corre y entra en el pasadizo y repica la segunda campana. Entonces se romperá en pedazos un panel de vidrio elevado cerca de la sala del primer puzzle de bloques.

Vuelve al pasillo que conduce al primer puzzle de bloques y activa el conmutador de abajo situado en el tubo al lado de la pared. Entonces se abrirá una puerta sincronizada cerca de la segunda campana. Pasa al Plano Espectral para detener el tiempo, atraviesa el lugar donde estaba el panel de vidrio y después por la puerta sincronizada. Cuando encuentres un Portal entre Planos más adelante, vuelve a esta sala y gira el tirador de la pared derecha para desbloquear la puerta. Cruza el portal por el que viniste y entra en una sala de alto techo. Camina por el tubo que conduce hacia arriba siguiendo las paredes hasta el pasillo que hay en la parte superior de la estancia. Sigue por el corredor hasta llegar a una grieta y gira a la izquierda. Este pasillo se bifurca a izquierda y derecha; los dos corredores conducen a una puerta roja. Pasa al Plano Espectral, cruza la puerta y vuelve al Plano Material con el Portal entre Planos del otro lado.

> RECUERDA ESTA SALA Y LOS TRES TUBOS SITUADOS FRENTE AL PORTAL, PORQUE DEBERÁS VOLVER PARA ENFRENTARTE AL JEFE

El pasillo se dividirá enseguida; gira a la izquierda en la primera esquina. Al final de este pasillo hay una sala con tres tapas sobre el suelo. La cámara efectuará un zoom exterior, abre las dos tapas que están más cerca de la cámara. Vuelve atrás hasta la bifurcación y toma el pasillo de la derecha. Llegarás a otra sala con tres tapas en el suelo y se repetirá el zoom. Abre las dos tapas que están más lejos de la cámara y vuelve a la puerta. Cruza la puerta desde el Plano Espectral y fíjate en los cuatro tiradores del suelo. Avanza por cualquiera de los pasillos hasta un Portal entre Planos, vuelve al Plano Material y retrocede hasta los cuatro tiradores. Sitúate al lado de cada tirador y gíralo para activar el alto pozo de aire que se encuentra detrás de los tiradores. Salta al pozo de aire y planea hacia arriba. Encontrarás dos tubos incompletos en las paredes, complétalos empujando los segmentos de tubo hasta colocarlos en su posición correcta. A continuación avanza por el pasillo que se encuentra en la parte superior del pozo.

Entra en la sala situada al final del pasillo, gira a la derecha y gira los dos tiradores del suelo situados delante de la pared de la derecha. De este modo se abrirá el portal situado en la parte elevada de la sala. Acuérdate de esta estancia y de los tres tubos que la cruzan desde el portal porque más adelante habrás de volver para enfrentarte a tu enemigo.

Utiliza las plataformas de las paredes para llegar al portal situado en la parte elevada de la estancia y adéntrate en él. Cruza la puerta situada al final de corredor y baja de un salto a la estancia siguiente. Utiliza el Portal entre Planos para pasar al Plano Material y girar el conmutador de rueda situado frente al Portal entre Planos. Sube por la escalera de tubos hasta el portal y entra en el pasaje. Cruza la puerta, entra en la sala siguiente y pasa al Plano Material. Sube por los tubos de las paredes hasta la parte superior de la sala y entra en el portal.

En la sala siguiente hay un conmutador de rueda y un bloque. Tira del bloque para separarlo de la pared (caerán algunas plataformas) y empújalo hasta situarlo debajo del conmutador de rueda. Activa este conmutador después de subir de pie sobre el bloque. A continuación utiliza las plataformas caídas donde estaba el bloque para llegar al portal situado encima. Cruza el portal y sigue por el pasillo hasta otra gran estancia con tubos en las paredes. Utiliza los tubos de las paredes para llegar al segmento vertical de tubo incompleto y empújalo para colocarlo de la manera correcta. Utiliza los tubos de las paredes para escalar más arriba, encuentra el conmutador de rueda de la pared y actívalo.

Llegó la hora de luchar con tu enemigo. Vuelve a la estancia con los tres tubos que sobresalen de la pared. Salta a los tubos y planea hacia arriba para llegar al corredor allí situado. Sigue el pasillo hasta tu enemigo (habrá una Puerta Warp a la derecha antes de llegar a la sala del enemigo).



Si estás atascado al final de esta etapa, has de dirigirte a la impresionante entrada que aparece en el cuadro inferior de la derecha. No es fácil, pero si planeas lo conseguirás.

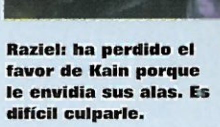


LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

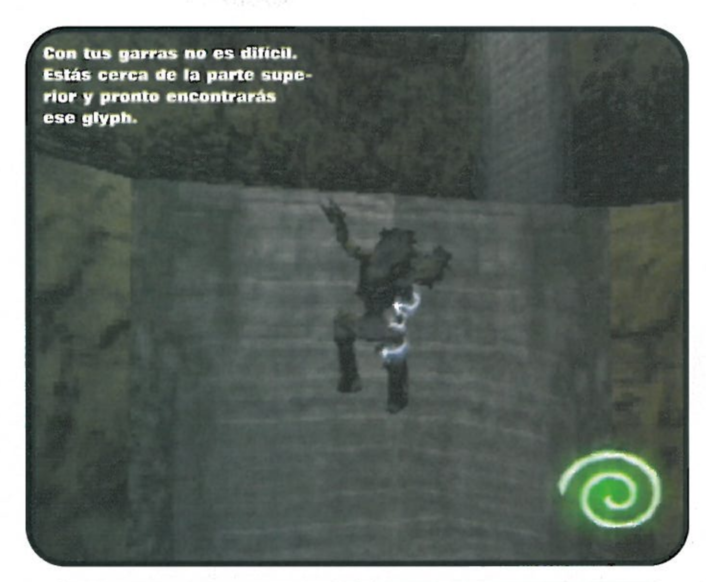


El jefe Zephon

Tras entrar en la cámara de Zephon y presenciar la escena de corte, acércate lo suficiente para que intente apuñalarte con las piernas. Cuando clave una pierna en el suelo, atácala. Entonces Zephon pondrá un huevo. Recógelo y corre hacia la entrada, donde un cazador caído tiene un lanzallamas activado y pasa el huevo por encima del fuego. Acércate un poco a Zephon, pasa al modo de observación de tu alrededor y tira el huevo ardiente contra la cabeza de Zephon. Continúa así, recogiendo huevos, encendiéndolos y tirándolos contra Zephon hasta destruirlo (tres huevos). Si les has destruido todas las piernas y aún necesitas más huevos, sólo tienes que acuchillar su saco de huevos y sacar uno. Si pasas al Plano Espectral, adéntrate en alguno de los dos pasillos de los lados para encontrar generadores de almas que repondrán tu salud.
Cuando mates a Zephon recibirás la habilidad de Escalar muros.



Raziel: ha perdido el favor de Kain porque le envidia sus alas. Es difícil culparle.



Con tus garras no es difícil. Estás cerca de la parte superior y pronto encontrarás ese glyph.

Cambia de plano y aparecerá esa plataforma.

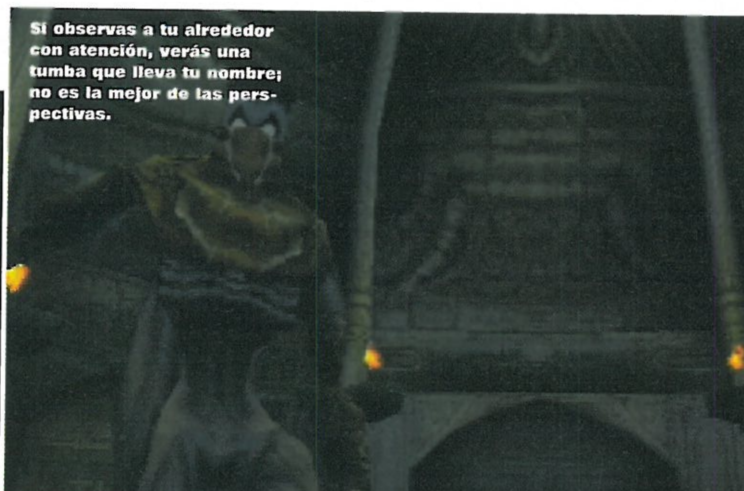
izquierda y allí encontrarás la tercera plataforma de madera. Salta hasta ella y camina hasta el borde; salta hacia abajo hasta un saliente con un Portal entre Planos.

Pasa al Plano Material y salta hacia arriba para volver a la plataforma de madera. Justo encima del final de esta plataforma se encuentra la cuarta plataforma de madera, salta y súbete a ella. Avanza por esta plataforma hasta una escalera y súbela para llegar a una delgada plataforma de piedra. Sigue por esta plataforma y salta hacia el saliente siguiente. Gira a la derecha y salta hacia el saliente de encima. En la parte superior del saliente, avanza hacia el portal y adéntrate en el corredor. El final del pasaje se abre a una zona exterior que en realidad son las mandíbulas de la calavera caída. En el extremo de las mandíbulas, gira a la izquierda y busca un saliente inferior situada a la izquierda. Salta y planea hasta este saliente y avanza por el mismo a lo largo de la ladera de la montaña. El saliente te conduce a una cueva de la montaña; entra en ella. Después de pasar por dos grandes fosos en llamas, salta al saliente de la derecha situado en el muro y empuja el bloque para que caiga por el borde. Mueve el bloque hasta la sala siguiente. Se trata de la estancia del Glyph de piedra. Para resolver este puzzle, deberás acabar el mural de las paredes de esta sala colocando bloques en los agujeros de las paredes a fin de completar el mural. Hay seis bloques con dibujos y algunos bloques de más. La mayoría de

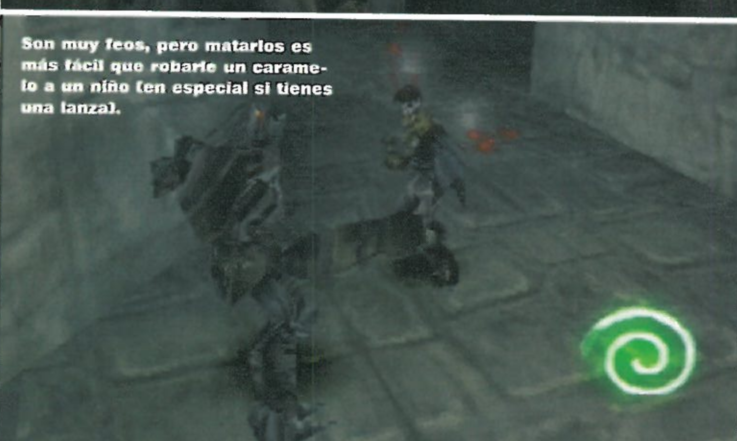
TUMBA DE SERAFAN

Vuelve a los Pilares donde te enfrentaste a Kain la primera vez. Usa la capacidad de Escalar muros en el grueso pilar de piedra situado a la derecha de la entrada; desde allí alcanzarás el saliente que da la vuelta a todo el domo. Avanza hasta el portal y adéntrate en el pasaje para llegar a las dos puertas. Ambas desembocan en el mismo patio exterior, entra en una de ellas y salta abajo cuando termine el pasillo. Sólo hay un pasaje para salir del patio, avanza hasta alcanzar la entrada a la Tumba de Serafan. A la izquierda hay unos acantilados que conducen a una Puerta Warp. Pasa al Plano Espectral y entra en la Tumba por la entrada principal. Baja por el pasillo hasta llegar a un callejón sin salida cerca de un Portal entre Planos. Vuelve al Plano Material, tira del bloque de piedra para sacarlo de la pared y Raziel entrará en la sala principal de la Tumba.

Parece que no puedes avanzar más, por lo que debes pasar al Plano Espectral y el suelo se hundirá bajo tus pies. Después de caer, avanza por la puerta hasta una estancia con un estanque que rodea una plataforma cuadrada. Salta a la plataforma del centro y abalánzate contra el nicho con el Portal entre Planos a la izquierda, allí deberás volver al Plano Material. El mini jefe Morlock aparecerá en el centro de esta zona de combate.


Si observas a tu alrededor con atención, verás una tumba que lleva tu nombre; no es la mejor de las perspectivas.


Este bloque es fácil de encontrar (como casi todos los demás). Ahora sólo hay que doblar la esquina a toda prisa y estarás un poco más cerca de tu enemigo.


Son muy feos, pero matarlos es más fácil que robarle un caramelo a un niño (en especial si tienes una lanza).

El Jefe Morlock

Salta al centro del área donde te espera Morlock. Acércate lo suficiente para autoencararlo y acuchíllalo y esquiva sus golpes hasta que Morlock empiece a flaquear. Entonces atrápalo y tíralo al agua que rodea la plataforma central. Después de derrotar al jefe Morlock, Raziel recibirá la habilidad de Proyectiles de fuerza.









TUMBA DE SERAFAN (CONT.)

Tras derrotar al enemigo Morlock, usa el Proyectil de fuerza para disparar contra el bloque en un extremo de la estancia. Dispara otra vez y caerá, creando un portal. Entra en la sala contigua, gira a la izquierda y baja hasta el agua después de pasar al Plano Espectral. Avanza por el agua, el camino ascenderá y saldrá del agua. Avanza por esta senda hasta un Portal entre Planos situado sobre una plataforma en el agua de la que acaba de salir Raziel y pasa al Plano Material.

Salta por encima del agua, avanza hasta el muro de enfrente y escala la pared para llegar al saliente que hay encima. Cuando llegues arriba, gírate y planea hasta el pilar situado a la izquierda, sobre el agua. Utiliza el Proyectil de fuerza para hacer caer el bloque de piedra del pilar siguiente y planea hasta el mismo. A continuación planea hasta el saliente con un tramo de escaleras y entra por la puerta situada arriba del mismo. Gira a la derecha, sigue la galería hasta una puerta, pasa al Plano Espectral y crúzala. Sigue avanzando hasta llegar a una estancia donde hay una valla que rodea un bloque de piedra. Utiliza el Proyectil de fuerza empujar el bloque de piedra contra la pared opuesta, pasa al Plano Espectral y cruza la valla. Desde el bloque has de saltar hasta la apertura que hay encima y seguir por el pasaje hasta un saliente situada sobre el agua, donde encontrarás un bote. Es la hora de adentrarte en la Abadía Hundida.

ESCALA POR EL MURO Y ROMPE EL VIDRIO CON EL PROYECTIL DE FUERZA

Salta sobre este bloque y a continuación baja para salir.

Un nuevo día, un nuevo vórtice. Ni se te *ocurra* no utilizarlo.



Parece hambriento. Y ¿sabes qué come? Almas, chico, almas.

los bloques están en la sala contigua, puedes llegar a ella por los pasadizos situados en los muros a tu izquierda y derecha. Utiliza los bloques sobrantes para alcanzar los bloques con dibujo situados en la plataforma elevada de la estancia adyacente. Cuando los seis bloques estén colocados en sus receptáculos correctos y se haya terminado el mural, recibirás el Glyph de piedra.

Glyph de sonido

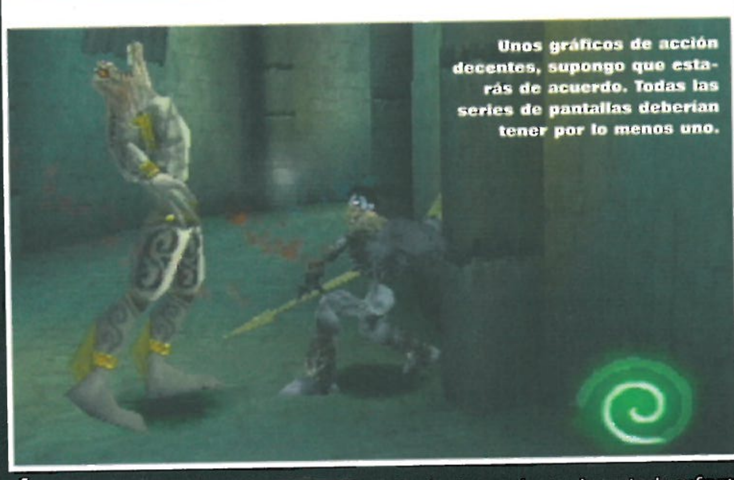
Después de derrotar al jefe Morlock en la Tumba de los Siete y recibir la habilidad de Proyectiles de fuerza, puedes ir a por el Glyph de sonido. Vuelve al primer pozo inferior de aire en la Catedral Silenciada. Avanza por el corredor en la parte inferior del pozo de aire hasta alcanzar un pequeño foso a la derecha, con un muro que puedes escalar en el extremo del foso. Escala la pared, rompe el vidrio situado en la parte superior con el Proyectil de fuerza y entra en el pasadizo que hay detrás. Al final hay una puerta, pasa al Plano Espectral y crúzala. En el extremo opuesto de la sala adyacente se encuentra el Portal entre Planos, donde deberás volver al Plano Material. Recoge el palo en forma de hueso de la pared situada detrás del Portal entre Planos y retrocede a la puerta por la que has entrado en la sala. Utiliza la habilidad de Escalar paredes para subir por el muro hasta el lado de la puerta situada en el saliente superior. A continuación pasa al modo de inspección de tu alrededor y tira el palo de hueso al nicho situado a la izquierda del primer pilar de esta estancia. Pasa al Plano Espectral, salta y planea hasta el primer pilar. En la parte superior de este pilar, usa el Portal entre Planos para volver al Plano Material, salta hasta el nicho de la izquierda y recupera el palo hueso. Salta para volver al pilar y gira a la izquierda. Salta y planea hasta los dos pilares siguientes, agáchate y coloca el palo de hueso. Utiliza el Proyectil de fuerza para romper la vidriera de colores, recoge el palo de hueso y tíralo al pasaje situado más allá del tercer pilar. Pasa al Plano Espectral, salta hacia el corredor donde has tirado el palo y utiliza el Portal entre Planos de allí para volver al Plano Material. Recoge el palo de hueso y sigue este corredor hasta una sala con una campana. Tañe la campana con el palo de hueso para conseguir el Glyph.

Glyph agua

Después de derrotar a Rahab y recibir la habilidad de Nadar, puedes ir a por el Glyph de agua. Vuelve a los acantilados donde se encuentra el Vórtice. Cruza el puente, después salta y planea hasta la plataforma situada en el Vórtice y gira a la izquierda. Salta hasta el pasaje de la izquierda y avanza por el mismo, a continuación salta al agua que hay al final del corredor. Nada por este pasaje submarino hasta llegar a un área más amplia y sube a la superficie. Sal del agua y busca un pequeño portal de madera en el muro de roca. Entra por el portal y sube las escaleras. Cuando llegues arriba, tira de los dos bloques para sacarlos de la pared y apílalos uno

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

LA ABADÍA HUNDIDA



Unos gráficos de acción decentes, supongo que estarás de acuerdo. Todas las series de pantallas deberían tener por lo menos uno.

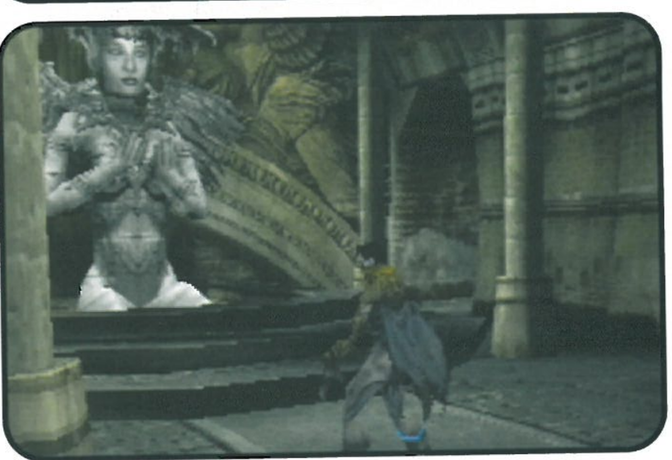
ÁREA CLAN RAHABIM

Planea hasta el bote flotante desde el saliente situado encima. Avanza hasta la parte más elevada (en el extremo de la derecha) y pasa al Plano Espectral. Salta hacia el saliente, entra en el pasaje que conduce a una estancia con dos puertas. La de la derecha llega hasta una Puerta de Warp, por lo tanto deberás utilizar la de la izquierda. Baja por el vestíbulo y utiliza el Soul Reaver para abrir las puertas dobles correderas. Deberás planear desde el saliente que se encuentra después de las puertas hasta el Pilar que emerge del agua, a la derecha. Sigue el agua alrededor del edificio central, hacia la derecha, saltando por los pilares y los salientes hasta llegar a un portal. Crúzalo y a continuación adéntrate en la puerta que hay detrás. Sigue el pasaje hasta una estancia con agua en el fondo. Avanza hasta el pasaje de enfrente y abre la puerta que encontrarás. Pasa a la puerta siguiente y crúzala. En la sala siguiente habrá un lecho de agua con pilares que emergen del mismo. Planea de pilar en pilar hasta el extremo opuesto de la estancia y cruza el umbral. Llegarás a otro portal, continúa y avanza por el corredor hasta sumergirte en el agua. Llegarás a una sala submarina con el suelo a cuadros, gira a la derecha y sigue el muro hasta la esquina de la estancia. Hay que girar a la izquierda y localizar un pequeño saliente que sobresale más arriba en el muro. Salta hasta el saliente y después al que hay encima, justo fuera del agua. Utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material y escalar el muro hasta el saliente situado más arriba. Gira y salta por encima del techo al extremo opuesto y entra por la puerta a la izquierda del último techo. Sigue el pasaje hasta una vidriera y rómpela con el Proyectil de fuerza. Una vez fuera, salta por los salientes de piedra hasta llegar al edificio circular en medio del agua. Ve a la derecha del edificio y planea hasta el campanario. Salta arriba y tira de la cadena para tañer la campana. Baja las escaleras circulares y ya abajo sube el siguiente tramo de escaleras para llegar a la sala de Rahab.



Los detalles gráficos son soberbios a lo largo de todo el juego.





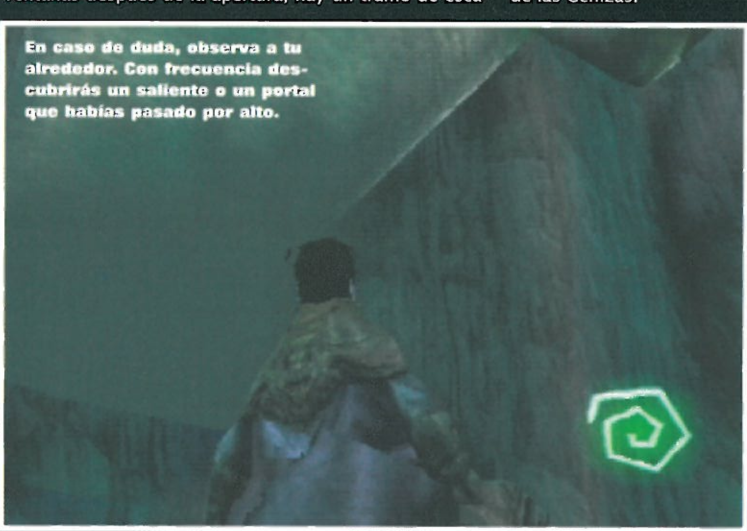
sobre el otro para llegar al saliente situado en la parte superior del muro de la izquierda. Este saliente conduce hasta una apertura de la derecha. Salta y planea sobre el agua hasta la apertura y crúzala. Entonces entrarás en la Ciudad Humana. Gira a la derecha y sigue por el vestíbulo hasta llegar a un portal. Crúzalo, gira a la izquierda y desciende por la rampa. En la parte inferior gira a la izquierda, sigue por el vestíbulo hasta la escalera y sube por ella. Sigue esta galería hasta una sala circular y cruza las puertas dobles de la izquierda. Te encuentras en la parte central de la Ciudad Humana. Avanza y tírate al agua. Nada hasta la puerta submarina, pasa al Plano Espectral y cruza la puerta. Utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material y nada hacia arriba por el tubo. La parte superior del mismo se abre a una estancia circular, encuentra el agujero de la pared y nada hacia el mismo. Nada por este conducto hasta que desemboque en una sala pequeña, gira a la izquierda y nada por el tubo. Este conducto termina en una sala cuadrada, nada hasta la superficie, sal del agua y gira a la derecha. Sube las escaleras hacia la sala con una estatua, allí aparecerá el Glyph de agua cuando completes el puzzle. Cruza el portal a la derecha de la estatua y sube dos tramos de escaleras. En la estancia situada después de las escaleras ascendentes, cruza el agua de un salto y avanza con resolución hacia el muro, allí donde el bloque de piedra está fuera de la pared. Empuja el bloque al agua y desplázalo hacia la derecha en la sala inferior, que tiene un agujero en medio del suelo. Coloca el bloque en el agujero del suelo y la sala empezará a llenarse de agua. Vuelve a la sala de la estatua y recibirás el Glyph de agua.

El jefe Rahab

Tras entrar en la cámara circular en el Plano Espectral, salta a la escalera de pilares hasta llegar al más elevado y pasa al Plano Material. Rahab aparecerá nadando en el agua que hay bajo Raziel. Para derrotarlo dispara contra las ocho ventanas circulares de las paredes de la sala con el Proyectil de fuerza o el de Soul Reaver. Hecho esto, tu enemigo causará muy pocos daños, pero no te acerques al agua o Raziel volverá al Plano Espectral. Cuando derrotes a Rahab, Raziel conseguirá la habilidad de Nadar.

ABADÍA HUNDIDA (CONT. DEL CLAN RAHABIM)

Después de derrotar a Rahab, abandona el campanario y vuelve a la sala sumergida dentro de la Abadía con el suelo a cuadros. Ahora que puedes nadar, busca la puerta de madera a un lado de la plataforma circular y derríbala con el Proyectil de fuerza. Baja nadando por la escalera en espiral y cuando llegues abajo gira a la izquierda y sigue el muro de tu derecha. La salida se encuentra tres ventanas después de la apertura, hay un tramo de escaleras que lleva hacia abajo. Nada hasta una elevada estancia circular y sigue hasta la siguiente. Te encontrarás en una sala mayor con muchos nichos, encuentra el que te permita salir y entra en él. Llegarás a la estancia donde estaba el primer Espectro de vampiro, sube nadando por los escalones de la izquierda y saldrás del agua. Vuelve a los acantilados del Vórtice para entrar en la Villa de las Cenizas.



En caso de duda, observa a tu alrededor. Con frecuencia descubrirás un saliente o un portal que habías pasado por alto.



Cuidado cuando saltes aquí. Si caes, volverás al principio.

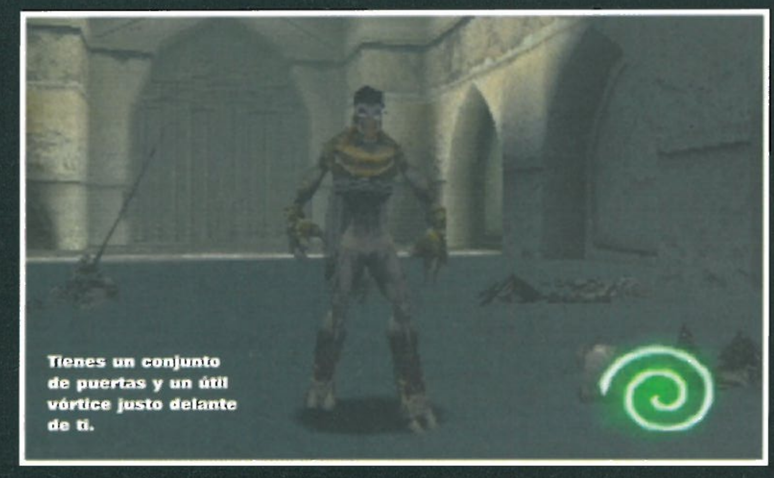
AHORA QUE PUEDES NADAR, BUSCA LA PUERTA DE MADERA A UN LADO DE LA PLATAFORMA CIRCULAR...

VILLA DE LAS CENIZAS: ÁREA CLAN DUMAHIM

Avanza hasta el extremo del Vórtice y tírate al agua. Sal a la superficie y agáchate para tomar impulso, salir del agua y alcanzar el saliente que hay más arriba y antes no podías alcanzar. Sigue por el pasaje hasta alcanzar una zona exterior en la que está nevando. Avanza por las arcadas de piedra hasta llegar a un gran muro con un pilar que puede escalarse a la derecha. Sube hasta la cima del pilar y planea para llegar al extremo opuesto del cañón. Baja al patio y verás que te encuentras en la Villa de las Cenizas. Avanza hasta el primer grupo de puertas y crúzalas. En el patio siguiente, pasa al Plano Espectral y cruza la puerta. Sigue adelante, cruza la puerta siguiente y rodea el patio vallado para encontrar el Portal entre Planos que se encuentra en el extremo opuesto de la estancia.

Vuelve al Plano Material y ponte de cara al patio vallado. Utiliza el Proyectil de fuerza para empujar un bloque de piedra situado en la zona vallada hasta el extremo opuesto. A continuación pasa al Plano Espectral, cruza la valla para entrar en el patio y avanza hasta el bloque. Salta encima y después hasta el saliente que hay más arriba. Una vez allí, vuelve al Plano Material gracias al Portal entre Planos que encontrarás. Avanza y déjate caer en el pasaje que hay debajo. Sigue por la galería hacia la izquierda hasta llegar a un callejón sin salida. Tira de un bloque para sacarlo del muro y colócalo debajo del saliente que se encuentra en la pared de la derecha. Salta desde el bloque hasta el saliente y planea cruzando el patio hasta la apertura del otro lado. Sigue por este corredor hasta una sala con dos piscinas

El modelo que nos presenta el semi-wrap de esta temporada es Raziel, uno de los no-muertos... ¡Recibámoslo con un caluroso aplauso!



Tienes un conjunto de puertas y un útil vórtice justo delante de ti.

Glyph de fuego

Después de derrotar a Rahab y recibir la habilidad de Nadar, puedes ir a por el Glyph de fuego. Vuelve a los acantilados donde está el Vórtice, gira a la izquierda y dirígete a la zona del clan de Raziel. Cruza la puerta que hay en el extremo del primer pasaje y entra por las escaleras en la zona del primer clan. Cruza la puerta que se abrió antes durante el juego y entra en la siguiente zona de clan a través de las escaleras. Cruza la puerta de la izquierda que hay al final de las escaleras y sigue por el corredor. A la izquierda encontrarás el agua por la que saliste de la Abadía Hundida. Salta al agua, avanza nadando y sigue por el pasaje que hay en la parte superior del muro en la pared siguiente. Sigue este pasaje hasta una sala circular, recoge de la pared una antorcha sin encender y nada hasta la superficie. Salta para salir del agua y encuentra el corredor abierto que no está bloqueado por una puerta o un portal. Avanza por este pasillo y cuando llegues al final, cruza la puerta. Cuando estés en el saliente, pasa al modo de observación de lo que te rodea y tira la antorcha sin encender al pasaje situado en el extremo opuesto de la estancia, lo recogerás de allí más adelante. A continuación vuelve a la sala donde hay agua y cruza el pasaje con la puerta. Al final de esta galería hay una estancia con puertas dobles a la izquierda y una manivela a la derecha. Gira la manivela para abrir el conjunto de puertas sincronizadas, justo después pasa al Plano Espectral para impedir que las puertas se cierren. Cruza las puertas y utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material. Al final de este corredor has de saltar a la sala con una puerta y una manivela en la pared. Gira la manivela para abrir la puerta y entra allí para volver a la sala donde hay agua. Retorna a la sala a la que tiraste la antorcha sin encender y pasa al Plano Espectral. De este modo se modificarán los pilares de la estancia, que a partir de ahora tendrán escalones. Salta de un pilar a otro hasta llegar al sitio donde tiraste la antorcha sin encender. Utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material, recoge la antorcha y enciéndela en la gran hoguera que hay allí. Vuelve con la antorcha encendida hasta la sala en la que giraste la manivela para abrir la puerta. En la estancia que situada detrás de ésta hay una estatua con 4 brazos. Usa la antorcha encendida para encender la cesta que sujeta la estatua. Recibirás el Glyph de fuego.



Glyph de luz solar

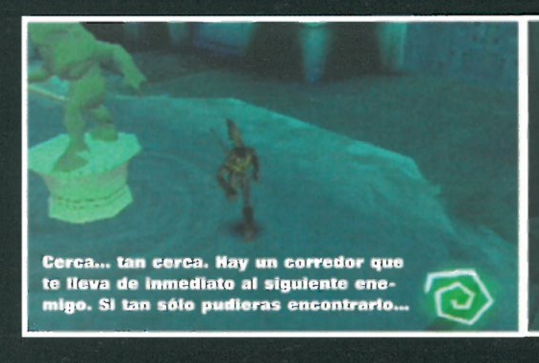
Después de derrotar a Rahab y recibir la habilidad de Nadar, puedes ir a por el Glyph de luz solar. Vuelve a la puerta frontal de la Catedral Silenciada. Salta al foso y nada hacia la derecha, en dirección a la puerta sumergida. Pasa al Plano Espectral y cruza la puerta. Avanza a lo largo del pasaje hasta una sala circular con un Portal entre Planos y vuelve al Plano Material. Nada hasta el pasaje que hay más arriba y entra en el mismo. Este pasaje se abre a una zona exterior, junto al muro de la derecha encontrarás una galería que conduce a una Puerta Warp. Nada hasta la superficie de la zona principal y encuentra un saliente para saltar fuera del agua. Deberás utilizar los salientes para alcanzar la parte superior del faro que hay más arriba. Avanza hacia la derecha y salta hacia arriba para llegar al saliente de la derecha. Ahora te encuentras en la base del faro. Sigue hacia la derecha y salta al saliente que hay en esa dirección. A continuación salta y planea hacia el saliente que tienes a tu derecha con un Ronin encima. Gira a la derecha y salta y planea hacia

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

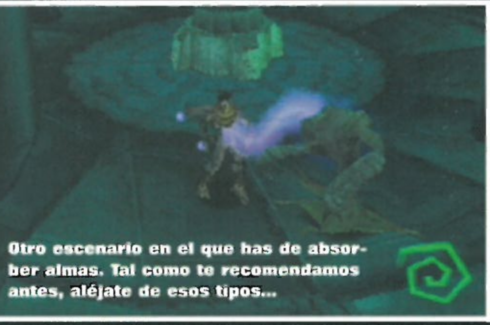
de agua.

Salta a la plataforma que divide las piscinas y encuentra la manivela que hay a la derecha para vaciarlas de agua. Utiliza los bloques para hacer una pila de tres en el extremo opuesto de la sala con un solo bloque al lado. De este modo podrás llegar al saliente de la parte alta de la estancia. Avanza por el corredor siguiente hasta una gran sala con un horno. En un lado de la sala hay un conmutador de rueda, gíralo para activar el gas. A continuación dirígete al otro lado de la estancia y utiliza el conmutador del suelo para encender el fuego. Se activará una escena de corte en la que se ve cómo se enciende el horno y se abren algunas puertas. Cruza la puerta que está justo detrás del conmutador de Fuego y avanza por el pasaje. Cuando llegues al final, empuja el bloque de piedra para que caiga del saliente y salta hacia abajo. Apila los dos bloques uno encima del otro y empújalos hasta el extremo opuesto de la estancia. Utiliza los bloques para saltar hasta el saliente que hay más arriba y avanza por el corredor.

Al final de este camino, pasa al Plano Espectral y la sala se modificará. Salta hasta el saliente de la izquierda y sigue los salientes hasta llegar a la parte más elevada de la sala y encontrar el Portal entre Planos. Vuelve al Plano Material y planea hasta el conmutador de la parte más elevada de la sala. Activa ese conmutador para abrir el portal inferior y salta hacia abajo. Continúa por el pasaje hasta su bifurcación y gira a la derecha. Tira del bloque para sacarlo de la pared y muévelo hacia la derecha, hasta el pilar vallado. Usa el bloque para saltar por encima de la valla y dar una vuelta al pilar, de este modo se derribará la puerta que conduce hasta Dumah, el enemigo Dumahim.



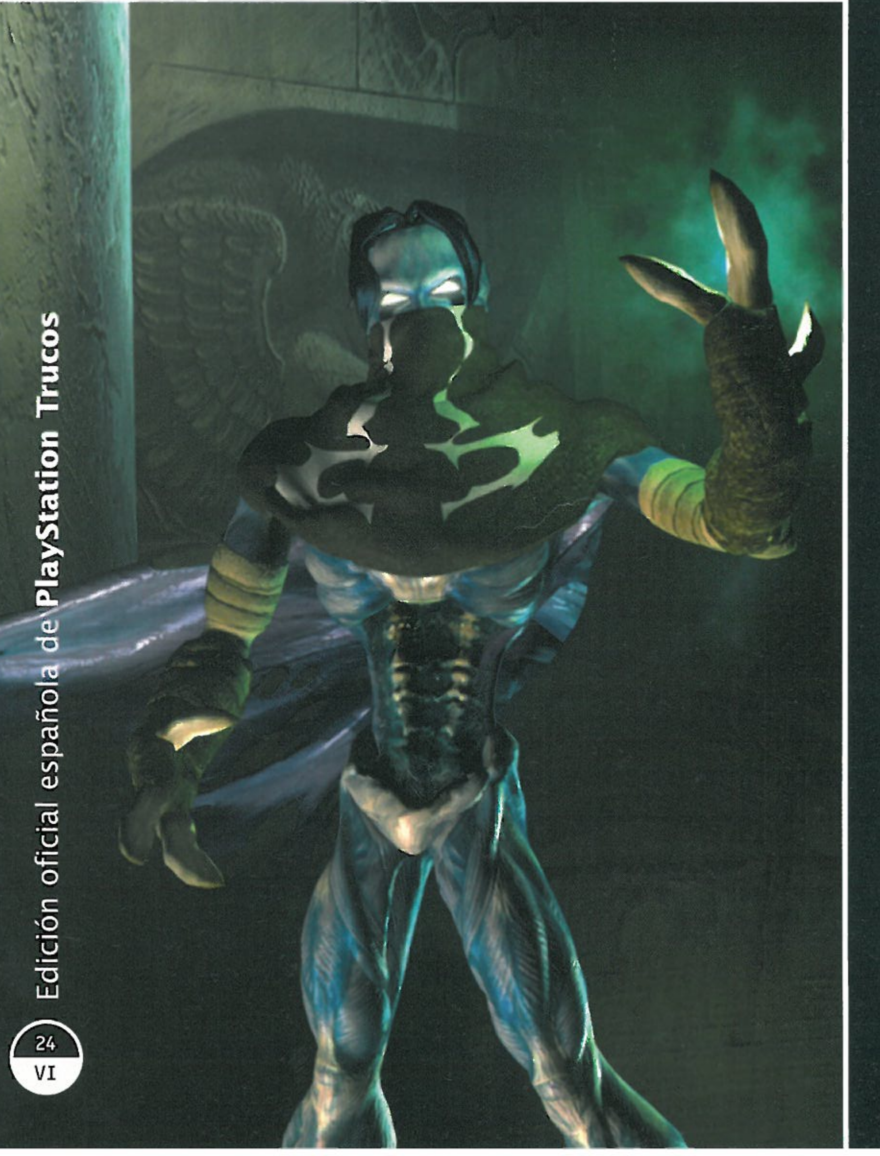
Cerca... tan cerca. Hay un corredor que te lleva de inmediato al siguiente enemigo. Si tan sólo pudieras encontrarlo...



Otro escenario en el que has de absorber almas. Tal como te recomendamos antes, aléjate de esos tipos...



... porque tiene la costumbre de seguirte cuando te han descubierto.



El jefe Dumah

No es muy difícil. Sólo tienes que conducirlo hasta el horno para que lo devoren las llamas. Recibirás la habilidad de Constricción después de derrotar a Dumah. Fácil.





CUEVA DEL ORÁCULO


Si pasas al Plano Espectral no te supondrá ningún esfuerzo cruzar este tipo de puertas.

Vuelve al principio de la Villa de las Cenizas, sube por la puerta frontal y salta hacia abajo. Gira a la izquierda y sigue por el cañón hasta llegar a un reloj de sol. Utiliza la habilidad de Constricción en el reloj de sol para abrir el portal y entrar.

Sigue por el pasaje, encontrarás una galería lateral que conduce a una Puerta de Warp situada a la derecha, continúa hasta una sala con una gran puerta metálica. Pasa al Plano Espectral y se abrirá parte de la pared de la izquierda, quedará a la vista una sala con otro reloj de sol. Vuelve al Plano Material y utiliza la habilidad de Constricción en el reloj de sol. De este modo se abrirán las puertas laterales, crúzalas y gira a la derecha. Cruza la puerta desde el Plano Espectral.

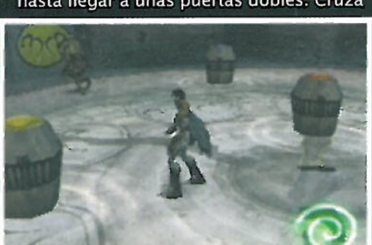
El pasaje gira a la izquierda y allí encontrarás dos bloques de piedra en la pared, uno a cada lado, y un agujero adicional a la derecha. Saca el bloque de la izquierda y empújalo en la zona baja de la derecha. A continuación tira del otro bloque y colócalo en el agujero donde estaba el primer bloque. Vuelve al área donde estaba el reloj de sol y avanza por el pasillo contrario, cruzando la puerta. Recoge el bloque que colocaste en la zona más baja y súbelo hasta el agujero de la pared que tiene una Z encima.

Deberás volver al sitio donde estaban los dos bloques en un principio. Saca el otro bloque y colócalo en el agujero del muro que tiene una O encima. Estas acciones abren la puerta principal que tiene el símbolo OZ sobre el marco, situada en la zona baja. Vuelve a la sala del reloj de arena, aplica la habilidad de Constricción al reloj de arena y cruza la puerta OZ. En la sala contigua, gira primero a la derecha, después a la izquierda y sigue por la galería hasta llegar a una puerta. Pasa la Plano Espectral para cruzarla. Continúa adelante y salta el acantilado, luego gira a la derecha. Salta al nicho de la derecha que tiene el Portal entre Planos y vuelve al Plano Material. Vuelve de un salto al acantilado y avanza hasta una sala en la que hay una gran puerta y dos bloques de piedra. Sitúa los bloques de piedra delante de sus respectivos agujeros en la pared y a continuación utiliza el Proyectil de fuerza para hacerlos entrar en los agujeros. Hecho esto se abrirá la puerta y podrás cruzar.

La sala siguiente consta de cuatro columnas que rodean un símbolo en forma de "9". Utiliza la habilidad de Constricción para girar todas las agujas blancas de las columnas hacia el símbolo "9" del suelo. De este modo se abrirá la puerta que lleva el mismo símbolo al principio de la Cueva del Oráculo. Baja por la trampilla y entra en la cámara del Oráculo.

Utiliza la habilidad de Constricción sobre la caldera situada en el centro de la estancia para modificar la sala y utilizar la puerta que aparecerá. Avanza por el pasaje hasta una sala con un reloj y dos conmutadores. Usa los conmutadores para mover las manecillas del reloj hasta que marquen las seis en punto. A continuación, déjate caer por el agujero que hay debajo del reloj y entra en una sala con cuatro lentes coloreadas y una luz reflectante en el centro. Utiliza la habilidad de Constricción para girar las lentes a fin de que queden situadas sobre la plataforma que hay detrás de cada lente. Gira la lente azul y roja hacia el azul y la lente roja y verde hacia el verde. En el lado con las dos lentes en fila, gira una hacia el rojo y otra hacia el azul para crear el púrpura. Luego aplica tu habilidad de Constricción en la luz central hacia cada lente y se abrirá la puerta de la habitación. Cruza esta puerta y avanza hasta llegar a unas puertas dobles. Cruza





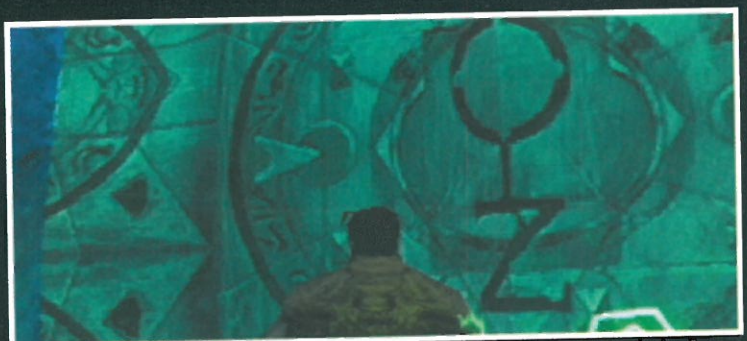




el saliente contiguo que hay en esa dirección. Sitúate de pie en la parte derecha de este saliente y salta al de arriba. Ahora sitúate en el lado izquierdo y salta al saliente que hay encima. Entra en la cueva de este saliente y avanza por ella hasta salir de nuevo. Gira a la izquierda, salta y planea hasta la parte superior del faro. En la parte izquierda del faro encontrarás una cueva en la que debes entrar. A continuación sigue por el pasaje hasta una puerta. Crúzala y se activará una escena de corta que muestra el camino que conduce hacia abajo. Baja por el camino y entra en el primer nicho que hay a la izquierda del portal. Entra por la puerta y sigue por el corredor hasta una gran estancia con una manivela en el muro de la derecha. Sube por la estructura situada en el centro hasta llegar arriba y empuja el bloque para que caiga de la estructura. Mueve el bloque para acercarlo a la manivela de la pared. Si giras la manivela de la pared, el torniquete del centro de la sala empezará a girar, saldrán llamas de las paredes y el torniquete girará en sentido contrario. El objetivo de este puzzle consiste en colocar en el centro de la estancia el bloque que hay al lado del torniquete; gira la manivela y empuja con rapidez el bloque hasta su sitio de modo que impida que el torniquete gire en sentido contrario. Hecho esto, no se apagarán las llamas de las paredes.

Vuelve al exterior, hasta la senda que conduce hacia abajo. Sigue la senda y entra en el pasaje que hay a la izquierda en la parte inferior. Al final de este pasaje hay una sala con pilares, más adelante deberás volver para recoger el Glyph de luz solar. Vuelve a la senda del exterior y ponte de cara al agua. Salta por las plataformas circulares que hay en el agua hasta la base del faro y entra por el portal que encontrarás allí. Avanza por esta galería hasta una estancia circular con una pasarela que sigue las paredes hasta la parte inferior de la sala. Baja de un salto a la parte inferior de la sala y entra en el pasaje abierto. Éste desemboca en un grupo de grandes salas. Gira a la izquierda y cruza la arcada triangular para pasar a la estancia contigua. Pasa al Plano Espectral y continúa por las dos salas siguientes hasta un Portal entre Planos, una vez allí, vuelve al Plano Material. Cruza la puerta que hay después del Portal entre Planos y sigue por el pasaje. Éste conduce a unas puertas dobles, crúzalas y llegarás a la sala adyacente. Avanza hacia la izquierda y salta al foso en el que hay cuatro bloques y dos tubos que sobresalen de las paredes del mismo. Los cuatro bloques están agujereados. Has de disponer los bloques de modo que constituyan un conducto entre los dos tubos. Una vez colocados los bloques, sal del foso y sigue uno de los tubos por un pasaje

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



las puertas y llegarás a la siguiente sala de puzzle, con un reloj en el suelo y tres tiradores coloreados. Observa los tres símbolos en círculos coloreados de los muros. Estos símbolos son iguales a los que hay en el reloj del suelo. Usa tu habilidad de Constricción en cada tirador para girar las tres manecillas coloreadas del reloj, de modo que queden igual que los símbolos del suelo. A continuación se abrirá una salida en la sala.

Sigue por este pasillo hasta llegar a una sala con dos grandes engranajes y un bloque de piedra a un lado. Levanta el bloque de piedra y los engranajes empezarán a girar. Salta sobre el pilar que hay al lado de los engranajes giratorios y pasa al Plano Espectral. De este modo el pilar se desplazará hasta el saliente que hay a un lado de la estancia. Avanza por el saliente hasta el Portal entre Planos, vuelve al Plano Material y sigue hasta el péndulo en movimiento. Salta encima del mismo, déjate llevar hasta la puerta y salta. Adéntrate en el pasaje siguiente hasta la primera valla de la derecha. Usa el Proyectil de fuerza para empujar el bloque de piedra hacia el otro lado de la valla, de modo que caiga. Baja por el pasillo principal hasta la siguiente valla de la derecha. Utiliza el Proyectil de fuerza para empujar este bloque más allá de la valla, de modo que caiga. Sigue así hasta llegar a la sala que hay en la parte inferior. Ordena los cuatro bloques que hay allí de modo que el patrón que hay en la parte superior de los bloques sea igual al patrón del centro del suelo, hecho esto se abrirá la puerta de esta estancia. Cruza el umbral, avanza hasta un agujero en el suelo y déjate caer por el mismo. En la galería de abajo deberás avanzar hasta una gran área con tres salas circulares separadas. En la pared de cada sala hay tres símbolos, un tirador en el suelo con un símbolo parcial y tres símbolos parciales en el suelo que rodea al tirador. Aplica tu habilidad de Constricción sobre cada tirador para girarlo y formar un símbolo completo que sea igual a uno de los de la pared de cada sala. Cada vez que se complete un símbolo, se activará una plataforma oscilante en cada estancia. Salta sobre la plataforma oscilante y móntate en ella hasta un nicho con un conmutador en cada sala. Activa los tres conmutadores para abrir una puerta que se encuentra más atrás, en la galería principal; por esta puerta llegarás al encuentro final con Kain.

KAIN: ENCUENTRO FINAL

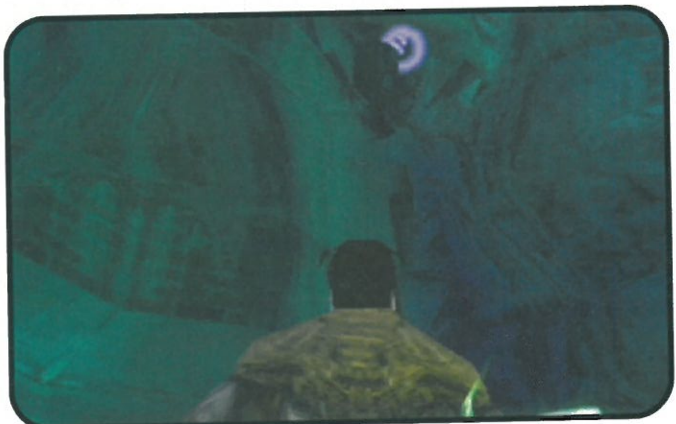
Kain aparecerá en los tres niveles de esta gran sala circular. Empezará en el inferior: golpéalo una vez con el Soul Reaver y se desplazará al nivel siguiente. Avanza hasta ese nivel y vuélvelo a golpear con el Soul Reaver. Kain se moverá hasta el nivel superior, atácale de nuevo con el Soul Reaver y persíguelo hasta el Portal estelar. Entrarás en esa área con Mobius.











que conduce hasta un conmutador de rueda situado en el muro que hay al final del corredor. Activa el conmutador para mover el agua y el molino de agua empezará a girar, de modo que se activará el fuelle cercano a las puertas dobles. Utiliza el vapor que hay a la derecha del molino de agua para planear hacia arriba, hasta el fuelle que hay detrás del molino de agua. Súbete al fuelle y salta hacia la pasarela cuando se encuentre en la posición más elevada. Avanza por las pasarelas hacia la izquierda de la parte superior de la sala y entra por el portal. Sigue por esta galería hasta una gran sala con pistones que suben y bajan. Dirígete al extremo opuesto de la estancia y salta hacia abajo a través de uno de los agujeros del suelo. A continuación has de volver a la alta sala redonda, por las pasarelas que hay en la parte elevada de las paredes de la estancia y salir a la base del faro. Ahora debes volver a la sala donde hay pilares en el agua para recoger el Glyph de luz solar.

Fire Reaver

Después de derrotar a Rahab y recibir la habilidad de Nadar, puedes ir a por el Fire Reaver. Vuelve a los acantilados donde se encuentra el Vórtice, gira a la izquierda y dirígete a la zona del clan de Raziel. Cruza la puerta que hay al final del primer pasaje y entra en la zona del primer clan por las escaleras. Cruza la puerta que se abrió antes y entra en la siguiente zona de clan por las escaleras. Cruza la puerta de la izquierda que hay después de subir las escaleras y avanza por la galería. A la izquierda la zona de agua por la que saliste de la Abadía Hundida. Lánzate al agua y avanza nadando hasta la primera sala principal. Toma el pasaje de la pared derecha hacia otra gran estancia. Sólo hay un corredor que salga de esta sala, hacia abajo, síguelo hasta una gran sala circular. Tan sólo hay un pasaje que salga de esta sala, adéntrate en él y empieza el descenso. Al final del pasaje deberás introducirte en una pequeña ventana y seguir a lo largo de la pared de la izquierda hasta un nicho en el que hay una escalera en espiral que desciende. Baja por las escaleras hasta el fondo, a una ventana de vidriera en la pared de la derecha. Rompe esta ventana con el Proyectil de fuerza e introdúcete en la galería. Nada hacia arriba y sal del agua para entrar en un vestíbulo con una gran fogata en el extremo opuesto.

Pasa el Soul Reaver por encima de las llamas para transformarlo en el Fire Reaver. Si se apaga al cruzar por el agua o al pasar al Plano Espectral, tan sólo hay que pasar el Soul Reaver por cualquier llama para volverlo a convertir en una Hoja en llamas.

Trucos clásicos

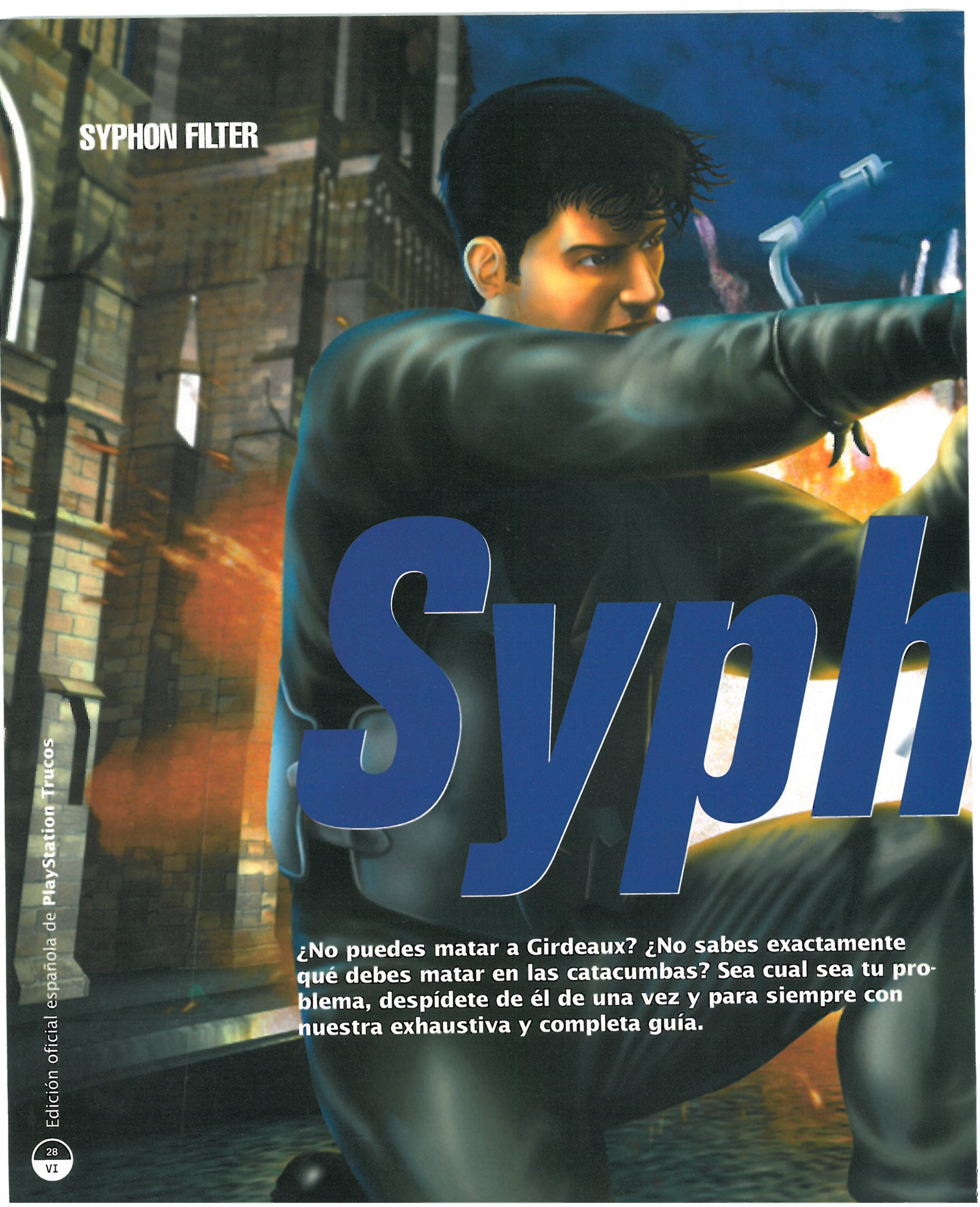
REPUESTO DE SANGRE
Durante el juego, pulsa Arriba, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda. De este modo se vuelve a llenar el nivel de sangre de Kain.

ENERGÍA MÁGICA EXTRA
Durante el juego pulsa Derecha, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda. De este modo, Kain obtiene más energía mágica.

VER TODOS LOS FMV
Durante el juego pulsa Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.



No te puedes quedar sin ella



¿No puedes matar a Girdeaux? ¿No sabes exactamente qué debes matar en las catacumbas? Sea cual sea tu problema, despídete de él de una vez y para siempre con nuestra exhaustiva y completa guía.

LA OPINIÓN DE PSMag

«Uno de los juegos para PlayStation más divertidos y absorbentes que han aparecido este año.»

«Te lanzas a través de ventanas de grandes lunas para esquivar los tiros, disparas como francotirador desde un punto estratégico y seguro mientras te atacan por todos lados... Es una delicia.»

«Los fans de *shoot-'em-ups* del tipo Metal Gear Solid no pueden perderse Syphon Filter.»

VEREDICTO



10

SOBRE 10

on Filter

Hay más acción que en *Metal Gear Solid* y aunque no disfruta de la magnificencia en todos los sentidos de ese juego superior, las aventuras de Gabe Logan en *Syphon Filter* siguen siendo un paseo que nunca olvidarás. No obstante, tal como te contaría cualquier agente especial que mereciese ese nombre, no es nada fácil salvar al mundo. De modo que (y esto es sólo para tus ojos) el Cuartel General ha recopilado este dossier que contiene un informe sobre las armas, estrategias prácticas, trucos de experto y una exhaustiva reseña para ayudarte a superar cualquier problema. ¿Que Rhoemer te está pegando una paliza de campeonato? ¿El Nivel 14 te pone de los nervios? Se acabaron tus problemas. Ha llegado la hora de que lleves a cabo tu misión, y te vamos a echar un cable. Prepara tus armas...

SYPHON FILTER

NIVEL 1 – GEORGIA STREET



SALVA DE APERTURA
[1] El mapa es tu mejor amigo. Consúltalo siempre que sea preciso para avanzar. [2] Los tipos con mono de trabajo están de tu parte, no practiques tus habilidades de tiro con ellos. Debes protegerlos en todo momento. [3] Cuando llegues al bar no tendrás tiempo para una copa, dedica todas tus energías a ejecutar un exterminio eficiente y despiadado. [4] Si te das una vuelta por el callejón llegarás a un extra...

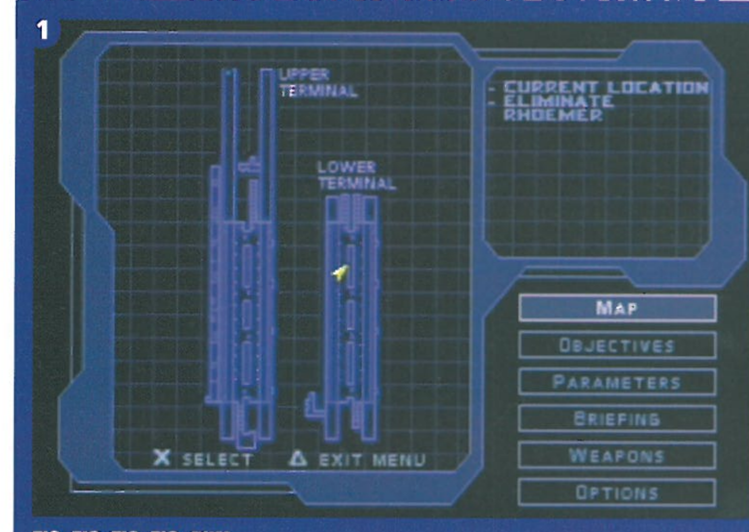
No prestes atención al coche de policía que arde ni al hombre de CBDC: avanza por el callejón hacia la derecha. Por el momento, pasa del bar y del paso subterráneo. Al final del callejón hay dos terroristas en el techo del edificio. Elimínalos y recoge los M-16 que dejan caer. Luego ve al Vacant Bank, en la esquina inferior derecha del mapa. Mata a los dos terroristas y quédate con sus posesiones (Nota: siempre que te digamos que hay que matar a uno de los malos, asumimos que recoges sus armas y municiones, y sólo se destacarán las nuevas armas). Recoge el chaleco antibalas de la caja y acércate al banco. En este momento te llamará Lian Xing y te ordenará que protejas al oficial de CBDC que necesita ayuda dentro del banco.

Avanza por el interior del banco y llegarás a una sala llena de malos. Mátalos y Lian Xing te comunicará que puedes continuar. Usa tu linterna para encontrar algunas granadas en la sala oscura, también hallarás una caja de balas para M-16 en una sala en la zona izquierda del banco. Cuando las tengas, sal del banco y dispara contra los hombres de la azotea del edificio de enfrente. Vuelve al punto inicial, pero cuidado porque habrá más tíos en posiciones elevadas y tendrás que eliminarlos. Cuando llegues al punto de inicio, baja por el pasaje subterráneo; utiliza tu linterna y recoge el chaleco antibalas que encontrarás, si lo necesitas. Descubrirás que la puerta está cerrada con llave; deberás llamar a Lian Xing y ella te dirá que desactives el interruptor de la energía.

A continuación, ve al bar, entra y gira hacia tu izquierda. A la izquierda encontrarás una pequeña sala, mata al tipo de allí, dispara contra la ventana y súbete a ella. Después sube a la caja negra cerca de la puerta con la señal y agárrate al puente que tienes encima (pulsa Triángulo). Balancéate para llegar al asta de hierro, de nuevo con Triángulo, y sigue avanzando hacia la izquierda. Recoge el Lanzagranadas que hay en el puente y vuelve atrás hasta situarte delante de la puerta. Dispara al cerrojo y entra en el ascensor tras pulsar el botón. Baja, busca el conmutador en la oscuridad y desactiva la energía. Es hora de tratar con Kravitch.

Vuelve arriba y pasa por la ventana rota de un disparo. Cuando llegues, Lian Xing te llamará. Entra en la zona posterior del bar. Kravitch y sus hombres te estarán esperando; mátalos a todos. Detrás del sitio donde estaba escondido Kravitch hallarás una escopeta. Dispara contra el Tablero de comunicaciones de la otra esquina de la sala y ve hacia el pasaje subterráneo que acaba de abrirse. Acaba con los terroristas que encuentres por el camino mientras avanzas. Una vez en el pasaje subterráneo, Lian Xing te dará instrucciones para marcar la bomba que se ha encontrado allí. Deshazte de los terroristas que aparezcan y avanza hacia la pista de la izquierda (la bomba aparecerá en tu radar en forma de un gran cuadrado). Cuidado con el tren cuando hayas marcado la bomba (con Triángulo). Luego dirígete al túnel en el extremo izquierdo del mapa, cruza las pistas y entra por la puerta. Al otro lado hay más enemigos y un chaleco antibalas. Usa el botón del ascensor y cuando llegue, baja. Al llegar a la parte inferior, elimina al guardia con una escopeta, avanza a hurtadillas hasta la zona de la bomba (comprueba tu radar) y aproxímate a la bomba después de liquidar a todos los enemigos. Va a explotar, pero no te preocupes, Gabe sobrevivirá.

NIVEL 2 – PASO SUBTERRÁNEO DESTRUIDO

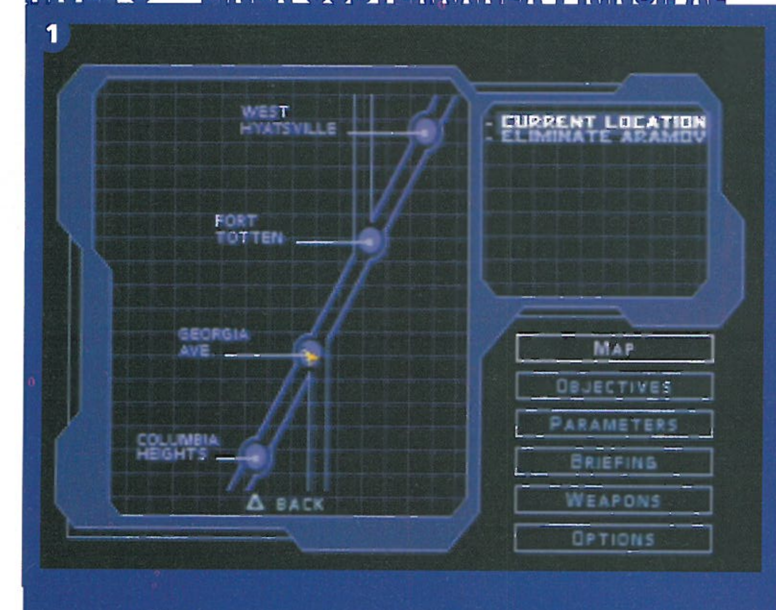




TIC, TIC, TIC, TIC, BUM
[1] El paso entre la terminal superior y la inferior es una de las partes más difíciles de este nivel. [2] Esquiva el fuego en todo momento, y los hombres que están quemándose también.

En primer lugar, date la vuelta para encontrar un chaleco antibalas. Luego cruza para llegar a la pista que tienes a tu derecha y avanza por la misma. Un soldado ardiendo correrá hacia ti, pero no te preocupes, sólo tienes que esquivarlo. Sigue avanzando hasta encontrar un tren al que puedas subir (elimina todos los guardias que encuentres por el camino) y entra en él. Recibirás una llamada y se te ordenará que ayudes al operador de CBDC. Salta del tren y dispara a todos los malos que veas, al tiempo que esquivas las granadas que te tirará uno de ellos. A continuación, usa la linterna para encontrar el C4 en la oscuridad. Ahora tienes que subir al nivel superior. Un enemigo te disparará desde arriba y es precisamente allí donde debes llegar. Encamínate a la caja roja entre los dos pedazos de tren que están incendiados y utiliza el Triángulo para impulsarte hacia arriba. Es bastante complicado, tendrás que ser paciente.
Apresúrate por las pistas hasta recibir una llamada de Lian Xing, después verás una bomba a tu derecha. No vayas a por ella; sigue las instrucciones que se te indican en el mapa. El paso está bloqueado, deberás utilizar el C4 para despejarlo (manténte lejos de la explosión) y deja que entre el tipo de CBDC y empiece a trabajar con la bomba. Protégelo de los terroristas. Tras terminar con este asunto, dirígete hacia el conducto roto, en el que no puedes entrar debido a las llamas. Gabe llama a Lian Xing y ésta te ordena desconectar el gas. La conexión eléctrica se encuentra en el otro extremo, cerca de donde estaba la bomba y hacia la izquierda. Usa la linterna y verás que la conexión eléctrica se halla sobre un poste. Ahora que se ha apagado el fuego, ya puedes subirte a los trenes y disparar a los enemigos que se pongan a tiro. Cuidado con el tío que está ardiendo.

NIVEL 3 – LÍNEA SUBTERRÁNEA PRINCIPAL







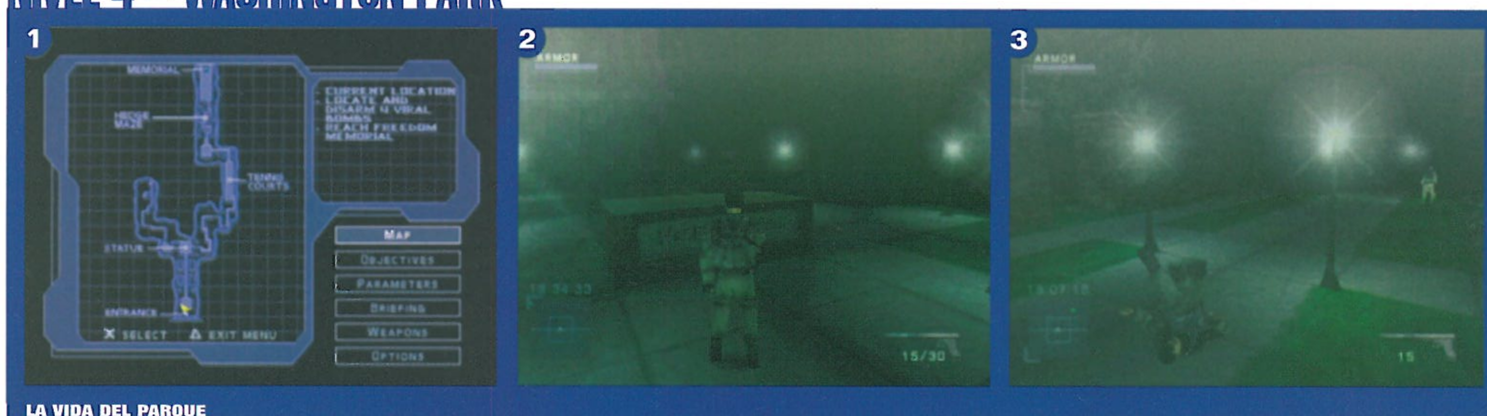


TUNELVISIÓN
[1] Tan sencillo como parece, sólo tienes que andar de un extremo del túnel hasta el otro... [2] ...sin dejar de esquivar trenes, claro. Si te tiendes en el suelo del pasaje de en medio, rodando hasta situarte bajo las barreras, estarás seguro. [3] El chaleco antibalas del principio no te protegerá contra los trenes, pero es de gran ayuda con las balas. [4] No olvides recoger los objetos que te encuentres en el camino.

Éste es rápido. Aprésurate a bajar por las pistas para matar a Aramov. Es casi tan fácil como suena. Si necesitas un chaleco antibalas, tienes uno detrás de ti justo al principio del nivel. Los trenes se alternan, de modo que puedes bajar corriendo por las pistas y cruzar rodando o subirte a la zona del medio, según sea más adecuado. Mientras avances encontrarás algunos malos a los que disparar, pero al final estarás cara a cara con Aramov. En esta situación, tienes que disparar contra ella siempre que tengas ocasión. Lo mejor es hacerla retroceder hasta una pequeña arcada en el extremo opuesto, donde podrás dispararle un tiro a la cabeza con facilidad.

SYPHON FILTER

NIVEL 4 – WASHINGTON PARK

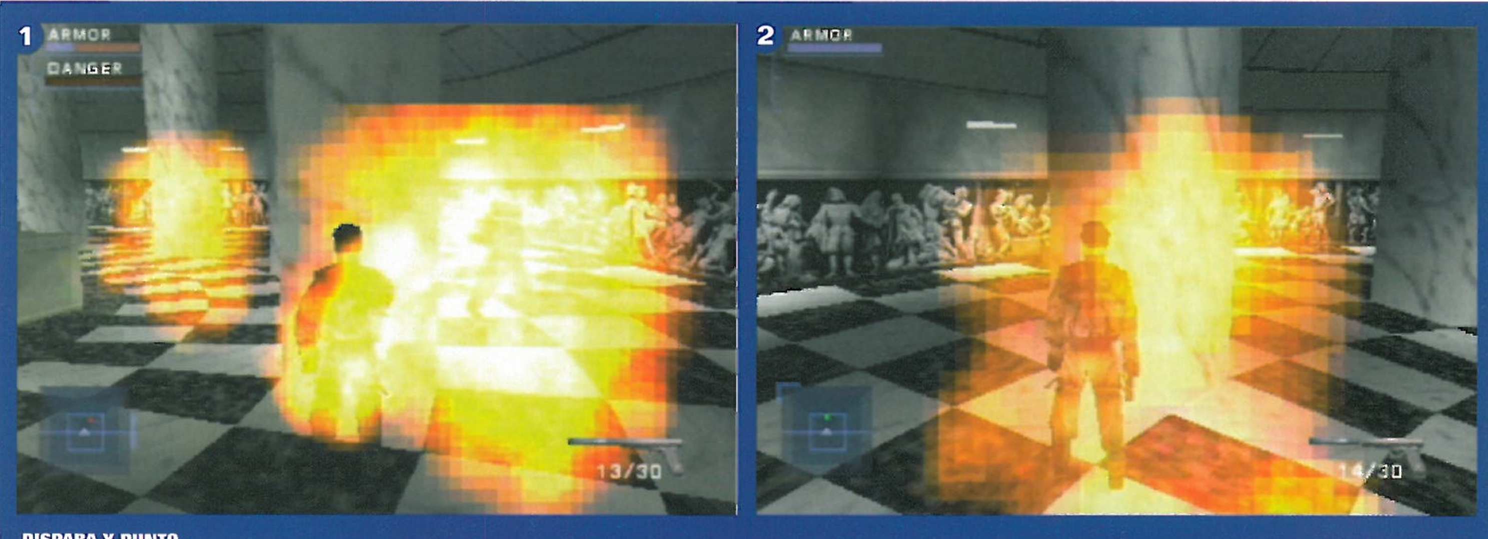


LA VIDA DEL PARQUE
[1] No jugarás a tenis en esta cancha. [2] No es difícil encontrar el camino en la niebla. En este nivel, los efectos de iluminación son muy impresionantes. [3] El mapa que hay en la esquina inferior siempre resulta útil, pero en este nivel es indispensable, en especial para franquear el laberinto de setos.

El contador de la parte inferior izquierda sólo te da 20 minutos para encontrar las cuatro bombas víricas que hay escondidas en este nivel. Dispara contra los dos enemigos y hazte con el rifle de visión nocturna. Luego mata el enemigo solitario antes de utilizar tu radar para dirigirte a la primera bomba. Pulsa Triángulo y vendrá el tipo CBDC a desarmarla. Protégelo mientras trabaja. Al terminar, dirígete a la Estatua. Lian Xing te explicará un problema de rehenes en las canchas de tenis, pero ya te ocuparás del asunto luego. Encontrarás otra bomba cerca de la estatua. Repite el procedimiento de antes. Luego, aléjate de las pistas de tenis (bajando por el camino de la izquierda) y cárgate a los terroristas que aparecen en el banco del parque. Si necesitas un chaleco antibalas, hay uno frente a la pared de allí. Lian Xing te ordenará que encuentres el aparato de comunicaciones por satélite; deberás seguir avanzando hasta llegar a dos pequeños edificios. Repite el proceso de «encontrar y cubrir» con la tercera bomba, que está allí. En la azotea de un edificio hay un M-16, por si lo necesitas. Vuelve a la estatua y gira hacia las pistas de tenis. Elimina a los enemigos con ganas de bronca.

La cuarta y última bomba se encuentra cerca de las pistas (usa tu radar). Cuando hayas terminado con ella, ve a las pistas; recoge el chaleco antibalas que encontrarás en el camino. Pega un tiro a los otros malhechores que aparezcan antes de llegar. Allí hay dos rehenes y dos terroristas. Escabúllete hasta llegar al que camina y liquídale. Luego con el rifle de visión nocturna dispara al otro entre los ojos. Recoge las municiones de las pistas y pégale un tiro al malo. A continuación, dirígete a la parte inferior del Laberinto. Hay muchos enemigos en la zona de alrededor, deberás ser rápido con el gatillo mientras te acercas al enlace de comunicaciones. Sube hasta llegar al Tablero de comunicaciones, pero no dispares. Llama a Lian y ella te señalará dónde se encuentra Marcos. Avanza con sigilo por el laberinto, disparando contra las luces, y utiliza el rifle de francotirador para cargarte a Marcos. A continuación, dirígete al Freedom Memorial, y elimina a los cuatro tipos que encontrarás por el camino.

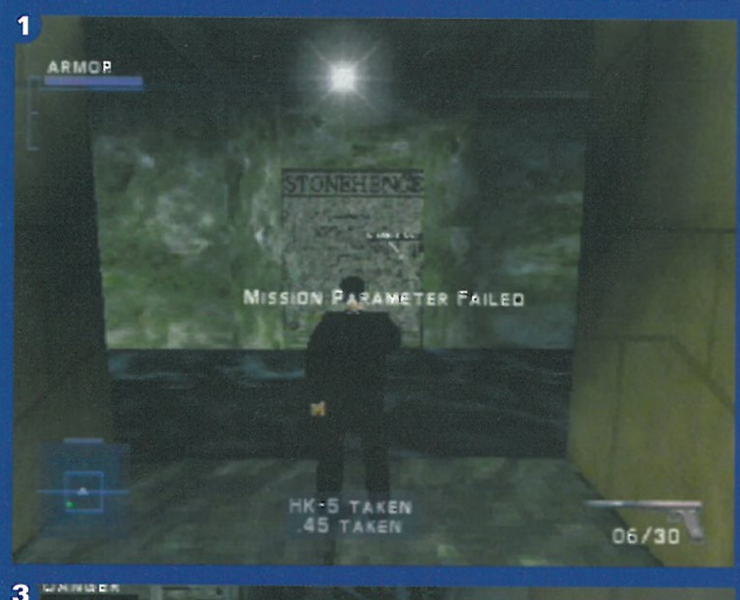
NIVEL 5 – FREEDOM MEMORIAL

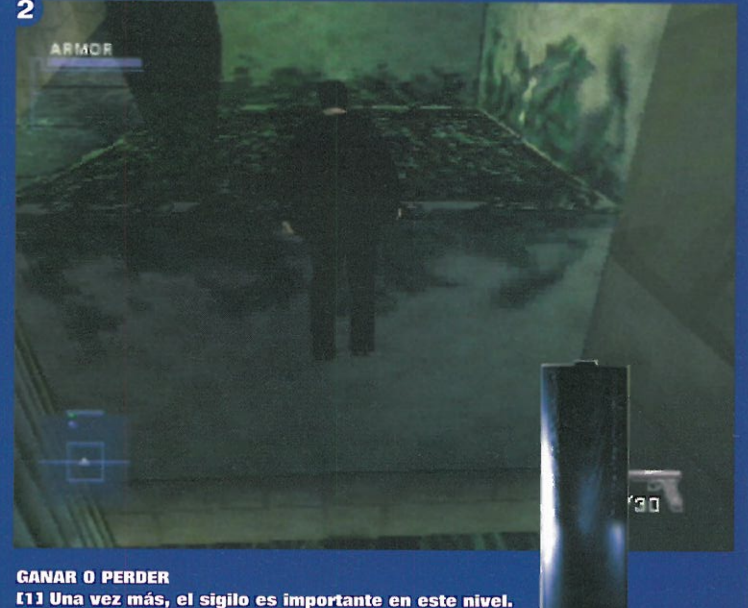


DISPARA Y PUNTO
[1,2] Derrotar a Girdeaux es sencillo, y a pesar de que parece que están friendo a Gabe, no es así. La única manera de derrotarlo con éxito consiste en quedarse de pie tras los pilares y esperar. Sigue asomando la cabeza desde tu puesto a cubierto, apuntándole con rapidez y escondiéndote de nuevo. No es que te disparen desde todas partes, pero si eres demasiado bravucón sólo le harás un favor a Girdeaux, que te ganará la partida. Se trata de uno de los puntos fuertes de *Syphon Filter*: combinar acción y sigilo con cerebro, se convierte en una opción con muchas más perspectivas a largo plazo que *Metal Gear Solid*.

Aquí te enfrentas a Anton Girdeaux. Esquiva su lanzallamas escondiéndote detrás de algo y alejándote a una posición en la que puedas reorganizarte. Deberás disparar contra la bombona de gas que lleva a la espalda para impedir que siga utilizando su arma. Usa los pilares como parapeto mientras avanzas y ten paciencia. Los rifles de francotirador son algo lentos, mejor usa un 45 o una ametralladora. Aquí no debes preocuparte por el tiempo, sólo manténte vivo.

NIVEL 6 – RECEPCIÓN DEL CENTRO DE EXPOSICIONES







GANAR O PERDER

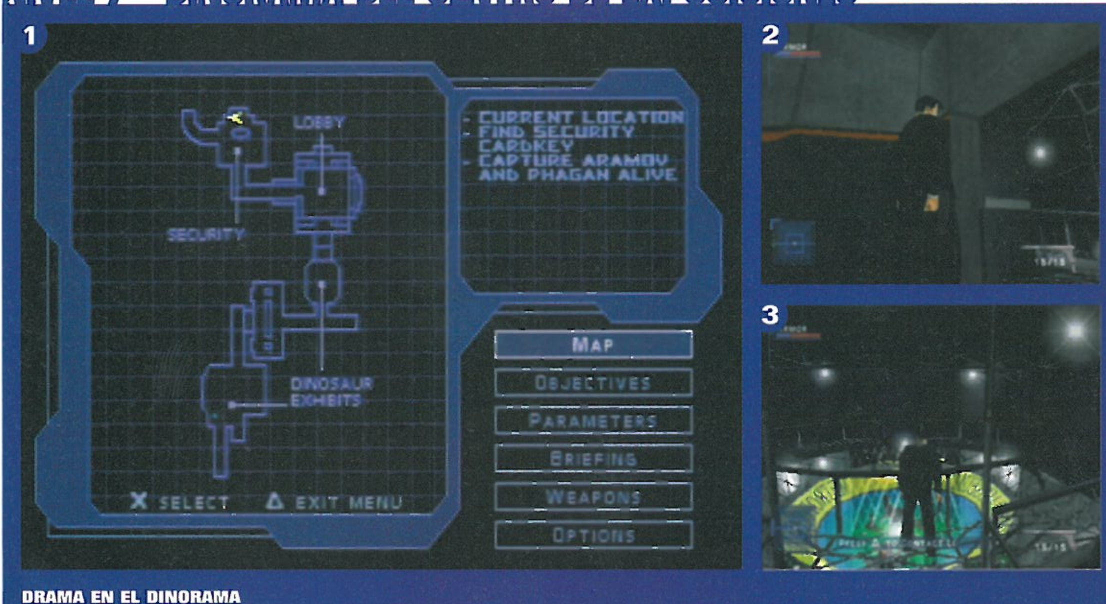
[1] Una vez más, el sigilo es importante en este nivel. Si te lo planteas sin tomar precauciones, te lo pasarás en grande, pero no llegarás muy lejos. Es obligatorio recoger el HK-5. Puedes conseguirlo después de matar a los dos primeros guardias. [2] En este escenario en particular hay bastantes guardias, habrá tiros por doquier. [3] Aquí también toca trepar mucho y además está lo del salto final para subir a la Lanzadera Espacial: mejor que seas un buen escalador. Es fácil saltar hacia arriba, pero en otras ocasiones, resulta difícil (como en una parte del Nivel Dos, cuando debes pasar de la terminal inferior a la superior). Recuerda que el Triángulo sirve para todo tipo de movimientos, como impulsarse hacia arriba, saltar y sujetarte, entre otras acciones. No te preocupes, nunca te quedarás atascado.

Esto es Nueva York. Se trata de una misión de camuflaje; te recomendamos mucha calma. Verás a Phagan dirigirse hacia la puerta. En lugar de seguirlo, salta a la repisa de la izquierda y sigue subiendo. Te toparás con dos guardias. Agáchate cerca del camino y espera a que se acerque uno de ellos. Atúrdelo y dispara contra su compañero con rapidez, cuando se acerque. Recoge un HK-5 y cruza la puerta. Sigue al guardia y atúrdelo. Llegarás a una sala con una formación de roca y otro guarida en una puerta. Avanza con sigilo, atúrdelo y entra en la sala con la estatua. Sigue a hurtadillas y aturde al guardia. Ve hacia la estatua y da la vuelta a su alrededor, de modo que no pueda verte. Se irá de la estancia.

El último guardia es complicado, y deberás atraerlo con algún truco para dispárale a la cabeza con tu 9 mm con silenciador. Avanza y se activará una escena de corte. Cuando termine, dirígete a la izquierda y usa tu rifle de francotirador para matar a Benton. Recoge la tarjeta de acceso y la ametralladora G-18. Llama a Lian y luego encamínate a la puerta que está a la izquierda y ábrela con el panel de control. Cárgate al tipo que hay allí. Abre la puerta en la que pone «Museum Staff Only» y liquida a los tres hombres (el malo que hay en el suelo es fácil, pero con los otros dos tendrás que utilizar el rifle de francotirador y dispararles desde detrás de la estatua. Sube hasta llegar a los cadáveres y la puerta bloqueada. Dispara contra los cerrojos y aturde a ese tío. Déjate caer para matar al próximo guardia y recoge la tarjeta de acceso.

Retrocede hasta la puerta que hay cerca del ventilador, pulsa el interruptor y cruza la puerta. Mata a los dos tipos que hay en la parte del Mundo Antiguo, puesto que uno de ellos tiene una tarjeta de acceso. Abre la otra puerta con el interruptor, liquida a los malos y baja por el ascensor. Cruza la puerta azul que hay a la derecha y sigue con la ensalada de tiros, a continuación entra en la sala de Marte a través de la puerta con el cartel «Museum Staff Only». Mata a cuatro enemigos y encuentra el interruptor (que aún no puedes utilizar). Vuelve al cohete y sube hasta el nivel dos. Dispara contra el botón roto del ascensor para llegar a la tercera planta. Dispara contra los guardias, recoge la tarjeta de acceso y vuelve a la zona de Marte. La tarjeta de acceso abre la puerta. Sigue disparando contra los guardias, recoge el K3G4 de la caja y dirígete a la zona en la que hay la Lanzadera. Sube a la Lanzadera, agárrate al puente, impúlsate hacia arriba y dirígete al sur. Abre la puerta azul.

NIVEL 7 –DINORAMA DEL CENTRO DE EXPOSICIONES



DRAMA EN EL DINORAMA
[1] ¿Ves el cartel de «Dinosaur Exhibits»? Como en la Lanzadera Espacial, Gabe no tiene problema alguno a la hora de subirse por encima de las preciadas posesiones del museo. [2] Un momento tranquilo de melancólica reflexión para nuestro héroe. [3] Descenso.

Dirígete al sur, hacia la puerta, y liquida a los enemigos con precisión (hay que disparar siempre a la cabeza, porque todos llevan chalecos antibalas) con la 9 mm con silenciador; escóndete en la esquina y no te verán. Busca municiones y otros pertrechos en las taquillas y quédate con todo lo que necesites. A continuación, avanza hacia la sala que se encuentra sobre el domo de vidrio. Para bajar, deberás sujetar las barras del techo del domo, arrastrarte hasta la mitad y luego dejarte caer.

Avanza hasta una esquina de la sala y dispara con precisión a los terroristas, como antes. Uno tiene una tarjeta de acceso. Abre la puerta roja, escóndete tras el Tiranosaurus Rex y acaba con los guardias de uno en uno. Encuentra el interruptor y cruza con rapidez la puerta que abre, durante el proceso, sigue liquidando a los guardias. Trepa por el acuario. Oirás una conversación entre Phagan y Aramov. Avanza hacia ellos y usa el aturdidor para encargarte de Aramov (pasará a través del vidrio), ya que aún no puedes matarla. Luego, sube las escaleras y trepa con precaución sobre el dinosaurio. Dispara contra los tres malos, salta sobre las barras de hierro situadas en los hombros del dinosaurio y apresúrate ha llegar junto a Aramov. Siguiente parada, Kazajistán.

NIVEL 8 – BASE DE RHOEMER

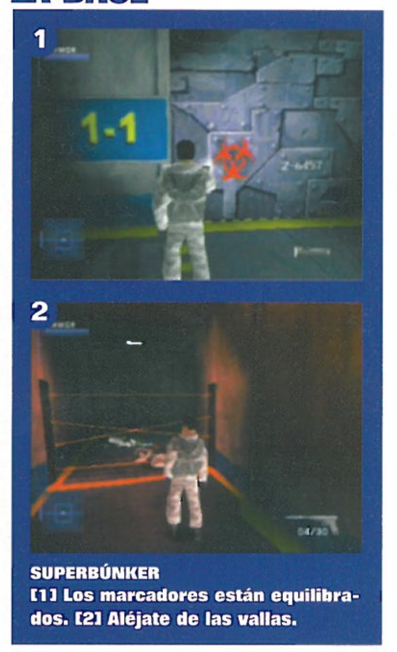


INSTINTOS BÁSICOS
[1] En este nivel deberás estar alerta. [2] Las granadas de gas son vitales. [3] Los disparos a la cabeza funcionan.

Dispara a la cabeza del guardia, entra en la sala y recoge las granadas de gas. Avanza con sigilo hasta detrás del camión y mata al otro guardia. Recoge el PK-102. Dispara a la lámpara, después al tipo a lo lejos. Ve al primer tanque de gas y dispara al primer guardia que llega tras doblar la esquina y al que patrulla por la puerta. Coloca el C4 ante el tanque. Lian te recomienda que cortes la energía de los sensores de movimiento. Espera a que llegue el tipo de la rampa. No te preocupes por él, pero liquida al de tu derecha cuando te dé la espalda. Sube por la rampa, cruza la pasarela, espera a que se larguen dos guardias y mata al que se queda. A continuación, baja las escaleras y recoge el rifle nocturno y las granadas. Lanza una granada de gas a los siguientes guardias, aproxímate a los cadáveres y dispara como francotirador a los otros dos cuando se separen. Busca la puerta cerrada, dispara al cerrojo, haz de francotirador con ese tipo y pulsa el interruptor. Apaga de un tiro la gran luz, mata al guardia de tu izquierda y coloca más C4 cerca del tanque. Gira a la derecha, haz de francotirador para eliminar al guardia tras las cajas y baja por el callejón, gaseando a los guardias. Dispara a la luz y coloca tu tercer C4 al lado del tanque. Ve al último tanque y cuando se acerque Gabrek, gírate y escóndete. Mátalo, a él y a sus guardias, con una granada. Recoge la tarjeta y un chaleco, pon más C4 en el tanque y hacia donde venía Gabrek. Gasea al guardia de tu derecha. Abre la puerta y avanza a la siguiente, que podrás abrir con la tarjeta de acceso. Dispara a la luz, ve más allá del camión, entra en el búnker, tirotea al primer guardia que hay abajo, gasea los dos barriles y avanza hacia la izquierda.

SYPHON FILTER

NIVEL 9 – BÚNKER DE LA BASE



SUPERBÚNKER
[1] Los marcadores están equilibrados. [2] Aléjate de las vallas.

No te acerques a las vallas electrificadas, con sólo tocarlas, estás muerto. Recoge el chaleco antibalas y avanza hasta el cruce. Mata a los enemigos de la izquierda y después mira a tu derecha. Dispara contra el interruptor (es aquello que parpadea) y se desactivarán las vallas. Encamínate hacia la izquierda y cruza la puerta que hay allí (usa el interruptor), después mata al tipo que hay dentro. Aquí también hay los dos primeros (de los diez) misiles SS-23. Comprueba el panel, Lian ha llamado, ahora comprueba el otro panel al lado del siguiente misil. Abandona esta sala por la puerta contraria a la que has utilizado para entrar. Dispara contra el tipo que encontrarás allí, después destruye de un tiro el siguiente panel que abre la valla y continúa avanzando. Ahora mata a los dos guardias y gira a la derecha. Aquí encontrarás a otros dos tipos malos que hay que liquidar, luego dirígete a la sala central para recoger un chaleco antibalas. Elimina a los demás hombres y abre la puerta con el interruptor. Mata a los que encuentres dentro, saca los misiles con el panel de control que hay en la pared y catálogalos (con Triángulo).

Sal de esta área y gira a la derecha (alejándote de la primera sala de misiles). Dispara contra los guardias y contra el interruptor de la izquierda. Cruza la puerta, elimina con rapidez a un tipo que te atacará por detrás, activa y cataloga los cuatro misiles. Sal por la otra puerta, gira a la izquierda, mata a los guardias, dispara contra el panel que controla la valla y empieza a correr por el camino. Gira a la derecha en el primer cruce. El ascensor se activa mediante el interruptor que hay a su derecha. Entra y pulsa el Triángulo para ir hasta la azotea.

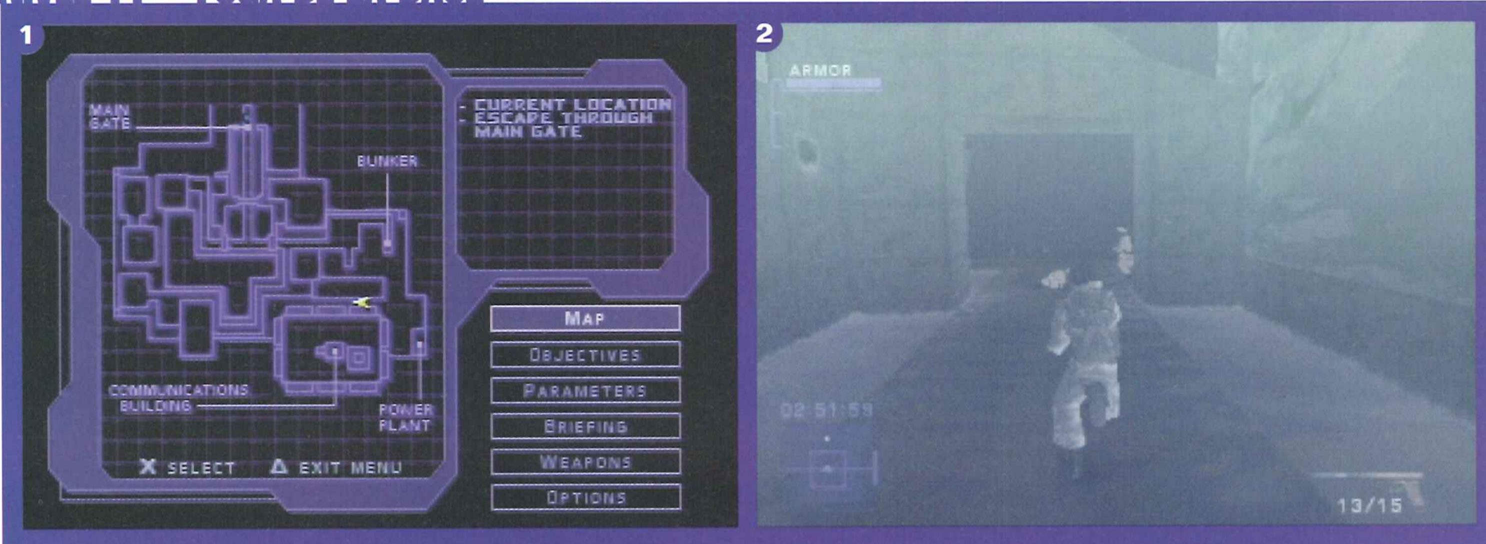


NIVEL 10 –TORRE DE LA BASE

PROBLEMAS CON EL HELICÓPTERO
[1,2] Vacía el cargador sobre el helicóptero cuando caigan sus defensas, y rueda de un lado a otro mientras disparas. [3] Todo está tranquilo. Quizá demasiado tranquilo. Vaya... [4] Lo primero es encontrar el panel en el radar, cuando lo consigas, pulsa Triángulo. [5] Ésta es sólo una de las muchas escenas de corte que cohesionan el argumento y lo hacen tan absorbente. Préstales atención.

Si los necesitas, recoge los chalecos antibalas y las armas, luego sube por las escaleras y activa el panel del radar. Después de tu conversación, vuelve atrás bajando las escaleras y prepárate para la llegada del helicóptero. Asegúrate de que no te vean con el foco del helicóptero. Tendrás rodar por el suelo para esquivar balas y ametrallar en diagonal mientras apuntas y vacías el cargador contra el helicóptero. Al final empezará a echar humo, caerá por debajo del nivel de la azotea y después se acercará, pero caerán algunos guardias. Liquídalos tan rápido como puedas y sigue apuntando al helicóptero. No corras nunca en línea recta ni le dispares directamente (es decir, utiliza el D-pad para dirigir los disparos) durante esta fase del juego, o puedes apostar a que el helicóptero acabará contigo.

NIVEL 11 – FUGA DE LA BASE



SÉ RÁPIDO

[1,2] No te apartes del primer consejo. Con tres minutos no te sobrará tiempo para salir. Por suerte, ya has estado aquí y sabes dónde estás y adónde quieres ir no será tan complicado. No obstante, no lo tendrás tan fácil para esquivar el fuego pesado de los guardias, pero no te quedes para vengarte, o se agotará tu tiempo con mucha rapidez. En este nivel deberás utilizar en todo momento las técnicas de rodamientos por el suelo y ametrallamiento.

Tienes tres minutos para escapar de la base, o sea, que este nivel consiste en ir muy rápido. De nada sirve pasear para admirar el paisaje, lárgate de ahí sin perder un segundo. Retrocede al punto en el que liquidaste a Gabrek en el nivel ocho y no te preocupes por cargarte a los demás. Déjalos, en otras palabras, no hay tiempo. Sin embargo, deberás esquivar sus disparos, o estás muerto. Puedes hacerlo rodando por el suelo y disparando con la ametralladora. De todas maneras, tienes que cargarte al último tío (es preferible que lo hagas con una escopeta de combate) para que no te dispare por la espalda cuando cruces la puerta. Ahora a Ucrania.

NIVEL 12 – FORTALEZA DE RHOEMER



A LA AZOTEA

[1] En este nivel el mapa te será muy útil, pues empiezas en la azotea y resulta difícil orientarse. [2] Arrástrate hasta el borde, observa y usa el rifle de francotirador para liquidar todo el que veas. [3] En esta sección te serán provechosas las técnicas de ametrallamiento que aprendiste en niveles precedentes.

De nuevo, hay que disparar contra todo lo que se mueva. Apunta al guardia que hay abajo y dispara con el rifle de francotirador. Avanza un poco y mira a tu derecha, acércate a la repisa que verás allí. Un guardia rompe una ventana. Dispárale y trepa por ella. Recoge el chaleco antibalas y un PK-102. Dispara al científico y entra en la habitación donde están los pacientes. Contacta con Markinson e inyecta el antígeno a dos pacientes. Vuelve al camino lleno de cajas. Pasa de la puerta con guardia que tienes a tu izquierda y utiliza tu linterna en la sala oscura para hacerte con un chaleco antibalas. Deslízate con sigilo hasta el lugar donde hay un guardia y un científico, mátalos y avanza hacia el laboratorio que tienes delante e inyecta el antígeno a más pacientes. Y no bajes la guardia. A continuación retrocede por la otra ruta hasta el laboratorio del sudoeste (usa tu mapa). Liquida al guardia e inyecta el antígeno al otro paciente vivo, luego mata a los científicos del laboratorio del oeste y recoge la tarjeta de acceso. Vuelve atrás, hasta el guardia y la puerta a los que no prestaste atención antes, y elimina a los malhechores. Abre la puerta con tu tarjeta, trepa por las cajas, dispara al tipo que rompe la ventana y baja por ésta hasta un balcón. Allí hay tres ventanas. Entra por ellas en este orden: la del sur (mata al científico), la del norte (recoge el K3G4) y por fin la central. Gira a la derecha y cárgate al guardia y al científico. Ve a la derecha e inyecta el antígeno al paciente. Mata a los guardias y recoge el chaleco antibalas. Da media vuelta y gira a la derecha, elimina a los guardias y al científico. Recoge la segunda tarjeta de acceso. Úsala para abrir la puerta de la biblioteca. Liquida a los guardias y trepa para disparar por la ventana desde la estantería. Sal por la ventana y aproxímate al puente, elimina a un par de guardias. Dispara contra la ventana del final, entra por la misma y baja, matando a los guardias. Recoge la escopeta de la caja, entra en el laboratorio e inyecta el antígeno al paciente. Ahora ya has inyectado a todos. Dal del laboratorio por el este, dispara al guardia y al científico que corren y al guardia siguiente. Recoge la tarjeta de acceso de los cadáveres. Trepa por las cajas hacia el oeste, sonsaca información de los guardias, a los que vas a eliminar después de descender de nuevo. Encuentra más cajas y trepa por ellas. Un científico quiere huir corriendo, mátalo. Ya te has encargado de todos. A continuación vuelve a la sala oscura que hay por los aledaños. Mata a los dos malos, recoge el K3G4 y trepa hasta el ático. Liquida a los guardias y baja por las escaleras que puedes avistar. Usa la tarjeta de acceso en la puerta bloqueada que se interpondrá en tu camino, mata al guardia, sal por la ventana y trepa hasta llegar a la repisa que dejaste antes. Encamínate al este hasta otra ventana, mata a los guardias, recoge la granada de gas de la caja y baja por el ascensor, que debería estar a tu derecha.

SYPHON FILTER

NIVEL 13 – NIVEL INFERIOR DE LA FORTALEZA



EN LAS PROFUNDIDADES
[1] Mantén ojos y oídos atentos en todo momento, a la búsqueda de enemigos. Te acecharán por doquier. [2] Gabe hace una pausa. [3] La única salida es hacia abajo. [4] La única manera de llegar al final de este nivel consiste en inyectar el antígeno a los pacientes. Sé cuidadoso cuando los busques, puesto que suelen estar vigilados por tropas. [5] Bueno, se suponía que esto no iba a suceder. Puede que resulte obvio, pero no descuides tu nivel de armadura y recuerda la situación de los chalecos antibalas por si Gabe recibe alguna bala de más. [6] Más terreno que explorar. Es esta combinación de la búsqueda al estilo de *Tomb Raider* y la acción de agente secreto en el molde de *Metal Gear* lo que convierte a *Syphon Filter* en un juego seductor. Exigimos la segunda parte pero ya.

Hazte con el chaleco antibalas y empieza el descenso, liquida a los malos que encuentres. Entra en la habitación con el paciente pero cárgate a los guardias antes de darle la inyección. Recoge la escopeta y dirígete a otro laboratorio, liquida al guardia y el científico sobre la marcha. Baja por las escaleras y entra en otro laboratorio. Mata al científico y administra la inyección al paciente que encuentras al seguir por el pasaje a mano izquierda. Hay que liquidar algunos enemigos más. Sube a las cajas para llegar a otro laboratorio. Aplica la inyección al paciente de allí. Retrocede hasta las escaleras y ve al oeste (mira el mapa si no estás seguro) bajando por un callejón. Mientras avanzas cárgate al tipo que te encuentras y al grupo de la sala del final. Baja por la galería que hay detrás de las cajas de la esquina. Administra la inyección al último paciente.

Ahora hay que ir a la puerta principal. Liquida a los guardias y recoge las armas. Sube a un balcón trepando por unas cajas que al oeste de la puerta principal. Hay un chaleco antibalas en un balcón cerca del guardia. Mátalo, hazte con la chaqueta, rompe la ventana y mata al científico del interior. Retrocede al primer balcón y baja por la galería. Cárgate de uno en uno a los guardias mientras avanzas por el puente. Entra en el laboratorio, mata al científico y recoge la tarjeta de acceso. Retrocede al balcón en el que disparaste a la ventana y, en la sala donde liquidaste al científico verás una puerta que se abre con esta tarjeta. Crúzala, elimina a los guardias y gira a la izquierda. Liquida al científico y entra en el laboratorio. Cárgate al científico que encontrarás dentro y recoge su tarjeta de acceso.

Mata al siguiente tipo con granadas y retrocede para bajar por el otro camino (donde giraste a la izquierda para entrar en este laboratorio, ahora gira a la derecha) para llegar a otro balcón. Mata al guardia y usa tu última tarjeta en la puerta del final. Liquida a los científicos y guardias. Sal en dirección noroeste, hasta llegar al balcón del cementerio. Sal y colócate en la delgada repisa y avanza hasta la ventana ornamentada.

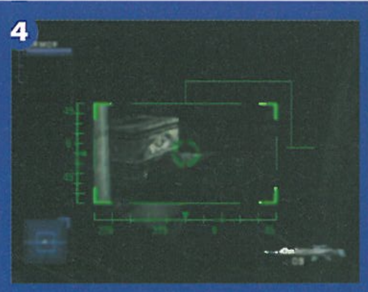
Mata a los guardias desde el balcón y recoge las balas K3G4. Al noroeste hay un callejón, baja allí y busca el cementerio. Por el camino tendrás que liarte a tiros. También encontrarás al último científico que queda. Supera a la siguiente ola de malhechores, recoge un chaleco antibalas y sigue avanzando hasta llegar a unas escaleras. Te encuentras delante de la entrada a las catacumbas, por lo tanto debes liquidar a los guardias.

NIVEL 14 – CATACUMBAS DE LA FORTALEZA





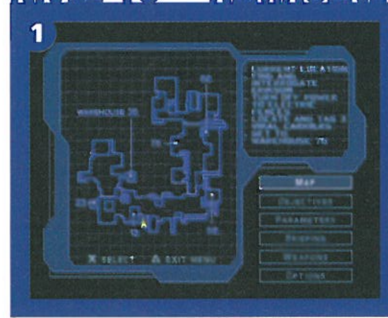




BAJO TIERRA
[1] El PK-102 es extremadamente útil. [2] No pierdas de vista a los tipos a seguir. [3] Ojo a quién disparas, o el asunto terminará con lágrimas (las tuyas, no las de Gabe). [4] El rifle de francotirador es un buen medio de quitar de en medio a los hombres que debes cargarte.

Liquida de un disparo al primer guardia cuando desciendes hacia la izquierda. Usa el rifle de francotirador para el guardia siguiente y recoge el chaleco antibalas y la escopeta. Avanza con sigilo y lanza una granada de gas a los dos guardias que verás. Sigue al científico y cuando entre en la celda (oirás un ruido) ve a por él. Después de un poco de baile, sólo has de seguir de nuevo a Phagan, protegiéndolo de los guardias. Baja por las escaleras, apunta con rapidez a la izquierda y liquida al guardia. Sigue a Phagan hasta la celda de Lian Xing. Síguela hasta salir de las catacumbas y protégela durante el recorrido.

NIVEL 15 – ALMACENES DE PHARCOM







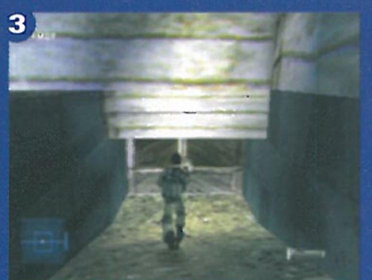
¿QUÉ CASA?
[1] Hay viarios almacenes numerados que debes recordar, consulta siempre el mapa para no perder la pista. [2] Recoger municiones y otros ítems es tan importante en este nivel como en todos los demás, por lo tanto, no seas engreído y no los dejes. Vas a necesitar prácticamente todo lo que te encuentres. [3] Todos los almacenes también son idénticos en el interior. Ya sabes donde está el mapa, aunque no sabes...

Dirígete al edificio situado ante el Almacén Siete. Dispara a las ventanas y entra, encuentra a Erikson, consigue el Escáner vírico, sal y utiliza el mapa para hallar el Almacén 13. Entra por la ventana, dispara a otra desde el interior y sube a ella para recoger un lanzagranadas. Luego dirígete al Almacén 23, pero haz una parada en el edificio que hay en el medio para conseguir algunas granadas.
Entra en el Almacén 23, recoge la pistola BIZ-2, vuelve a salir y ve a la derecha, más allá del edificio central. Al lado de un gran cartel hay una repisa. Úsala para entrar a través de una ventana. Gira a la izquierda y allí encontrarás el primer cuerpo. Utiliza el Escáner vírico para localizarlo (en una de las cajas) y pulsa Triángulo cuando Gabe esté encima. Sal por la ventana de la derecha y ve al Almacén 38. Entra por una ventana y localiza otro cuerpo. Haz estallar los barriles cerca de la puerta y sal por esa vía. Entra en el edificio sin marcas a la izquierda del Almacén 36. Haz volar los barriles para revelar un túnel por el que deberás entrar. Trepa por las cajas y gira a la derecha. En primer plano a la derecha hay balas K3G4. Vuelve a la ruta principal (es decir, a la derecha para las balas, media vuelta y a la derecha de nuevo) y sigue avanzando, luego trepa sobre una caja que hay a tu izquierda. Desde allí, alcanza una cuerda y balancéate para llegar a un interruptor. Púlsalo para desactivar las vallas electrificadas. Dirígete al otro extremo de esta repisa y desciende. A continuación deberás llegar al Almacén 69. Entra por una ventana y elimina con rapidez a los malos. Usa el Escáner vírico, encuentra un cuerpo y después pulsa el Triángulo. Haz volar los barriles para salir, dirígete a la valla electrificada, que ahora ya no funciona, abre la puerta y vuelve por el túnel secreto. Avanza todo recto y abre otra puerta que ya no está electrificada. Sigue adelante y a la derecha, cruza otra puerta y luego corre hacia unos barriles, lo bastante cerca como para hacerlos volar junto con los guardias. A continuación gira a la derecha, hacia el edificio con dos ventanas.

NIVEL 16 – GUARDIAS DE ÉLITE DE PHARCOM



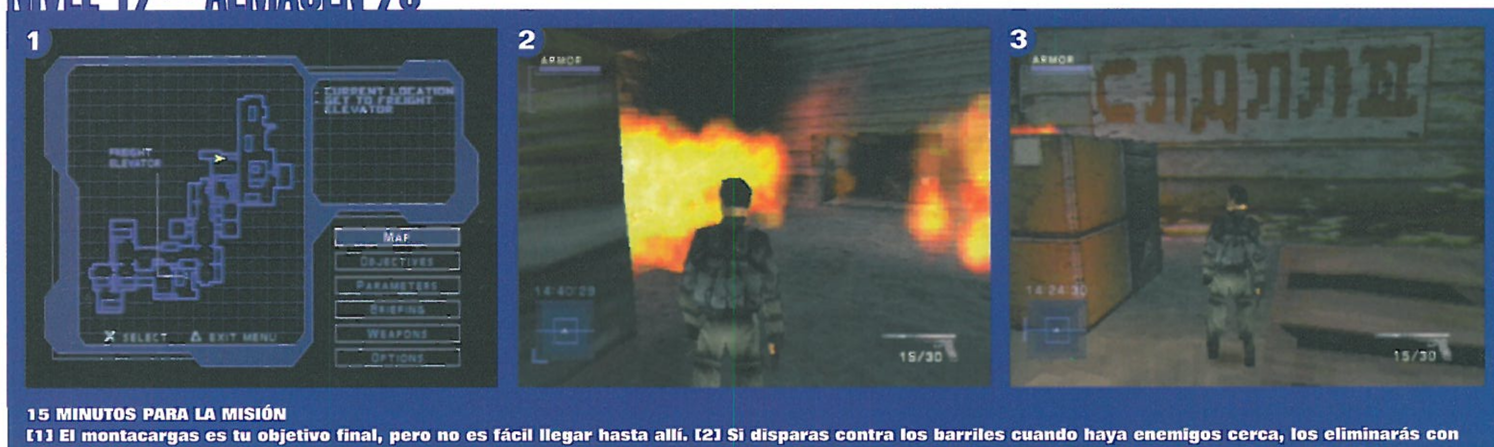




TUNELVISIÓN
[1] Encuentra los cuerpos con el Escáner vírico, como hiciste en el nivel anterior. [2] No llaman de Elite a los guardias de este nivel sin razón; te recomendamos que no te precipites y hagas un reconocimiento previo. [3] Tendrás que pasar por varios Almacenes y bajar un par de túneles; consulta el mapa de vez en cuando para encontrar los cuerpos. Cuando hayas terminado con la recolección de cadáveres, dirígete al nº 76.

Empiezas en el túnel que lleva al Almacén 76. Los cuerpos están dentro del Almacén 82 (entra por un pasaje detrás de una caja blanca en el 85), el Almacén 74 (hacia abajo y a la derecha desde el 82) y en una azotea que va de un Almacén sin número (hacia arriba desde el contenedor verde. Tiene dos ventanas y está un poco más abajo que el 82. Tendrás que balancearte en una barra que oscila entre el Almacén sin número y otro con guardias que te disparan. El cuerpo se encuentra en la caja situada cerca de la valla). Como la vez anterior, elimina a los guardias y recoge todo el armamento y municiones que puedas.
El paso siguiente consiste en volver al túnel, entrar en él, girar a la izquierda y liquidar a un par de guardias, y después a un grupo. Dispara contra los barriles que hay cerca del grupo o ellos te harán estallar a ti. Avanza hacia la izquierda al final y vuelve a la superficie. Dirígete al edificio de la derecha, el Almacén 76.

NIVEL 17 – ALMACÉN 76



15 MINUTOS PARA LA MISIÓN

[1] El montacargas es tu objetivo final, pero no es fácil llegar hasta allí. [2] Si disparas contra los barriles cuando haya enemigos cerca, los eliminarás con eficacia. [3] Trepar y saltar por encima de las cajas es en ocasiones un proceso lento, pero te mantiene tranquilo para las partes más complicadas.

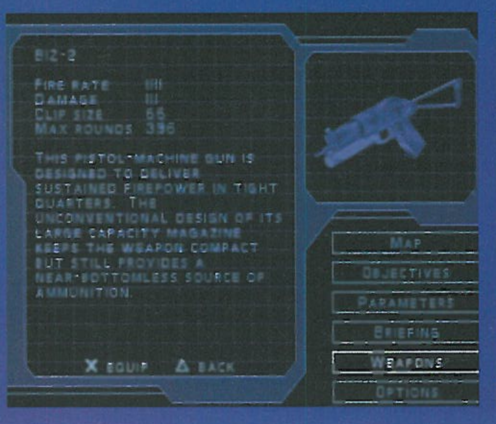
Tienes 15 minutos para llegar al ascensor. Recoge el chaleco antibalas en la repisa detrás de ti y ve al Almacén 76. Entra por la puerta de tu derecha y mata al guardia. Pasa a la sala de tu izquierda y dispara a los barriles para liquidar al guardia siguiente. Encontrarás un rifle de francotirador. Pasa a la repisa en la que disparaste al primer guardia. Hay un agujero por el que Gabe puede pasar rodando. Salta hacia abajo y a la derecha después de seguir recto por la pared, luego trepa al contenedor más grande que hay a tu derecha. Localiza el puente, cuélgate y elévate para subir encima.

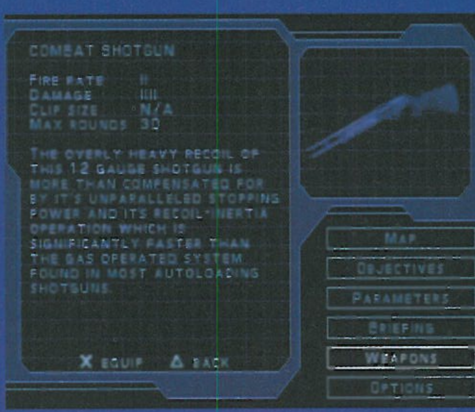
Corre para cruzar el puente, que se desmorona bajo tus pies. Elimina al tipo que tienes delante mientras avanzas. Cuélgate con cuidado de la última sección del puente y déjate caer. Hay dos salas en esta zona, en cada una de ellas hay un guardia y un BIZ-2. En una también hay un chaleco antibalas. Sigue adelante, liquida a tres guardias, llama a Lian y entra en la sala siguiente. Trepa por las cajas, anda con precaución por las repisas y entra en las sucesivas estancias hasta llegar a una bifurcación del camino que lleva a dos salas distintas, una a tu izquierda y otra a tu derecha. La vía de la derecha parece bloqueada, pero puedes subir por las cajas que hay cerca para pasar. Avanza hacia el puente, crúzalo y ve al contenedor blanco. Abajo hay dos lanzagranadas. Hazte con ambos y vuelve al puente.

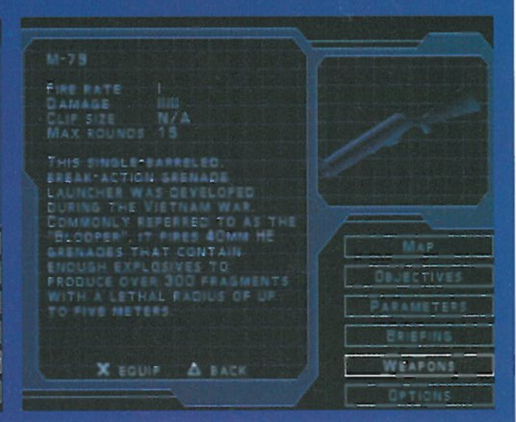
Retrocede hasta donde giraste a la izquierda (por la ruta que parece bloqueada) y esta vez gira a la derecha. Mata a los guardias con que te cruces mediante disparos a los barriles. Sigue adelante, mata al guardia solitario y pasa por el agujero tras el contenedor blanco. Gira a la derecha, trepa por las cajas, ve a la esquina del contenedor blanco y sube al puente; durante todo el recorrido debes estar atento a cualquier guardia y liquidarlo. Recoge un M-79 del puente, pero no cruces porque se derrumbará. Vuelve por el agujero de antes, haciendo estallar más guardias con los barriles. Cuando hayas vuelto por el agujero, dirígete al sur para encontrar otro agujero, más allá de un grupo de cajas y cerca de un contenedor, a tu derecha. Liquida de un tiro al malo que hay sobre el puente y trepa hasta el mismo. Crúzalo corriendo (éste también se desmorona) y entra en otra sala, trepando para bajar. Mira a tu alrededor con el escáner vírico para encontrar el interruptor del ascensor. Dispara contra el mismo y entra en el ascensor.

GUÍA DE ARMAS

La mejor arma es el BIZ-2, gracias a su potencia de fuego y su elevada velocidad de disparo. Por desgracia, no podrás utilizarlo hasta alcanzar el Nivel 15. Hasta entonces, usa el HK-5 siempre que puedas. No te preocupes, también es rápido y mortal. Los artículos como el LANZAGRANADAS y los dos tipos de ESCOPETA son letales, pero lentos. No te olvides de utilizar el ATURDIDOR. Nunca se agota y resulta muy útil en las partes del juego que se requiere más sigilo (aunque quedas avisado de que no funciona con los tipos que lleven chaleco antibalas). Los RIFLES DE ASALTO (el M-16, el K3G4 y el PK-102) son muy útiles cuando hay que correr y disparar al mismo tiempo. Si eres hábil con las GRANADAS DE GAS, puede usar una para liquidar de un solo golpe a un grupo de enemigos. Pero tienes que ser rápido.







NIVEL 18 – TORRES DE ACCESO AL SILO



SILO ACCESIBLE
[1] Recoge este chaleco antibalas, porque las has pasado moradas para llegar aquí. Pero cuidado con el tipo que te espera en el puente. [2] No se parece mucho a la cueva de Aladino. [3] Cruzará este puente cuando llegue hasta él. [4] El rifle de francotirador es una buena herramienta para eliminar a los guardias. [5] Por el camino te encontrarás con algunas caras poco amigables.

Recoge el chaleco antibalas, mata a los guardias y avanza hacia el puente. Pasa dos guardias más y recibirás una «llamada telefónica». Baja por la ruta oscura a la derecha, liquida el guardia que hay enfrente y sigue recto hacia el puente. Mira hacia abajo desde el borde, verás unas cajas. Baja con sigilo desde el borde del puente a las cajas y sigue bajando hasta llegar a otro grupo de cajas.

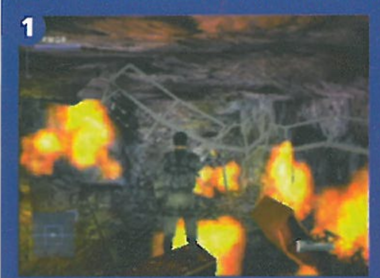
Mata a los cuatro guardias que encontrarás y busca unas granadas. Trepa por el primer montón de cajas sobre una repisa y sube hasta el puente. Hay un chaleco antibalas a la derecha. Cruza el próximo puente, cárgate al malo y avanza hasta el panel del ascensor. Púlsalo.

Sube al poste rojo y pasa a la repisa del final. Hay un Lanzagranadas. Si no lo quieres, acércate a las cajas que hay al lado del panel de control, impúlsate hacia arriba y te encontrarás en un túnel con luces rojas. Pulsa el interruptor del final y vuelve con cuidado al panel de control del ascensor, porque allí hay un montón de guardias. Sube al ascensor, que ahora funciona, y baja pulsando Triángulo. Sigue adelante, cárgate a todos los guardias que encuentres y gira a la derecha al final.

Mata a más guardias y corre hasta el otro botón de ascensor. Púlsalo y sube con él.

No prestes atención al ascensor de la parte de arriba; avanza en sentido contrario. Aléjate de la vibración cuando ocurra y gira a la derecha tras cruzar un puente. Debes matar a tres enemigos más en tu camino hacia la Sala de energía. Encuentra y activa los tres paneles de control.

NIVEL 19 – APAGÓN EN EL TÚNEL






A TRAVÉS DE LA OSCURIDAD
[1] Cuando todo enloquezca, conserva la cordura. [2] Si juegas con cerillas, o granadas en este caso, puedes quemarte. [3] Y mientras morían las llamas, una figura solitaria surgió de los rescoldos humeantes. [4] Si hay que atenerse a lo que te hemos dicho antes, no intentes pasar a través del fuego.

Utiliza la luz para llegar a las repisas y elementos similares, pero recuerda que alerta a los guardias de tu presencia, por lo tanto no la dejes encendida. Cuélgate de la barra roja que hay a tu derecha, balancéate hacia la izquierda y déjate caer.

Desciende otra vez y déjate caer en otra repisa. Repite esta técnica de «escalar, colgarse y dejarse caer» hasta llegar a la parte inferior. Sigue adelante y mata a los seis guardias. Después de matar al sexto guardia, usa la linterna para ver por dónde has de trepar. Trepa hasta el pozo del ascensor. Cuando estés encima, mata a los guardias y encuentra el rifle de visión nocturna que hay en una caja. Usa tu linterna para ver por dónde vas. Es evidente: dispara contra el tipo del puente cuando lo cruces. Cruza el siguiente puente, dispara contra el guardia y lanza una granada contra los malos que hay en otro puente. La puerta blanca que puede verse es la entrada al silo de misiles. Usa la luz.

SYPHON FILTER

NIVEL 20 – SILO DE MISILES

1 2 3 4 5 6 7

COMANDO DE MISILES
[1] Gabe en su lecho de agonía. [2] Debes rodear este misil. [3] Precipítate hacia el ascensor. [4] Si eres holgazán en esta sección, terminarán contigo en un instante; te recomendamos que estés alerta. [5] Preparándose para entrar en acción. [6] El lanzagranadas es una herramienta excelente para liquidar al primer enemigo. [7] Preparados. Apunten. No, aún no...

En este nivel habrás de ser rápido, puesto que vas contrarreloj, aunque no lo veas en pantalla (¿a que es vil?). Debes llegar al otro lado del cohete, matar al guardia que veas allí y activar el botón del ascensor hasta el nivel tres. Mata al par de guardias y después trepa hasta el cohete por el puente.

Ahora aparece el cronómetro y te indica que sólo te quedan tres minutos. Ahora tienes que correr a toda velocidad hacia el ascensor por el que has subido o se te cerrarán las puertas. Si es preciso, pasa rodando por debajo de la puerta, al estilo de Indiana Jones. A continuación, dirígete al otro ascensor, en el que estaba Rhoemer, y baja hasta el nivel dos. Dirígete a la sala de control de la misión, liquida a los dos guardias y los otros tres que vas a encontrare. También te has de cargar a los dos científicos. Recoge la tarjeta de acceso y úsala en el interruptor para entrar en la sala del ordenador central. Para liquidar a los cinco guardias que hay dentro se requiere tiempo, si no lo tienes (y es probable que no te sobre) sigue corriendo y activa el ordenador. Encontrarás el que estás buscando si miras a la derecha del mapa. Allí pondrá «controlador del ordenador» cuando estés en el correcto.

Ha llegado el momento del enfrentamiento final con Rhoemer y necesitarás granadas de gas para matarlo. Hay algunas sobre la repisa. Manténte agachado, porque Rhoemer no puede alcanzarte desde su posición. Todo lo que tienes que hacer es avanzar agachado cuando empiece la lucha final o, si te crees lo bastante listo, recogerlas antes de apagar el ordenador, si tienes tiempo. Haz que él quede justo delante de ti y sólo has de tirarle una con una volea. Ni siquiera es necesario apuntar.

TRUCOS Y CÓDIGOS

Para aplicar bien estos trucos, hay que ser hábil con los botones, puesto que no son fáciles. Si perseveras, todo irá bien. Tal como comprobarás, los resultados son muy provechosos.

TODAS LAS ARMAS Y MUNICIONES INFINITAS
Pulsa el botón de Pausa y accede al menú de Armas, pero no entres en él (sólo has de dejar la barra azul de selección sobre «Armas».) Ahora pulsa y sujeta los botones Derecha + L2 + R2 + Círculo + Cuadrado + Cruz.

CONSEGUIR MUCHAS MUNICIONES
Como en el caso anterior, pero pulsa y sujeta Derecha + L2 + R1 + Cruz. Una voz que dice «comprendido» confirmará la aplicación del truco.

HACER EL JUEGO MÁS DIFÍCIL
Pulsa y sujeta Izquierda + L1 + R2 + Select + Cuadrado + Círculo + Cruz en la pantalla del título. Si oyes una voz que dice «maldita sea», puedes estar seguro que has aplicado el código correctamente.

HACER EL JUEGO MÁS FÁCIL
Pulsa el botón de Pausa y destaca el menú de Mapa pero no lo selecciones (de manera similar al truco para Todas las armas). A continuación pulsa y sujeta Derecha + R1 + L2 + Cruz. Si lo has hecho bien, oirás a alguien que se ríe.

SELECCIÓN DE NIVEL
Pulsa el botón de Pausa y ve al menú de Opciones. Marca la opción de Seleccionar Misión y luego pulsa y sujeta los botones de Izquierda + L1 + R1 + Select + Cuadrado + Cruz. Ahora podrás disfrutar de todos los niveles.

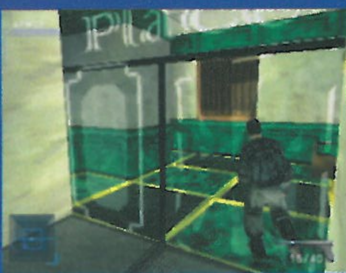
CONSEGUIR AYUDA
Si necesitas un poco de ayuda extra en cualquier momento del juego, puedes llamar a la patrulla de ayuda del CBDC (puedes probarlo con CBBC pero esos no sirven de nada en una buena bronca) con un truco fácil de aprender. Pulsa el botón de Pausa y pulsa Arriba, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo y para terminar Select. Oirás una voz que dice «moveos, moveos, moveos» y cuando continúes con el juego, un grupo de hasta ocho agentes vendrá a ayudarte.

FRAGMENTO EXTRA AL FINAL
Muy bien, no es un truco pero podrías perdértelo. Antes de que aparezcan los créditos del final, hay un fragmento de animación en el que... bueno, primero tendrás que terminar el juego, ¿vale?

SEGUIR VIVO
Si eres muy rápido, pulsa Start dos veces cuando empieces a arder y sólo perderás energía en lugar de morir.















LOS TRUCOS SIEMPRE GANAN
Pero ya lo sabías, puesto que lees esta revista. Conseguir que funcionen algunos trucos es complicado, puesto que son muy difíciles de ejecutar. En especial el de «todas las armas» (sirve para conseguir todas las armas que pueden encontrarse hasta el nivel en el que te encuentres cuando apliques el truco). Para que funcione, pulsa un botón cada vez, sujetándolos mientras pasas al siguiente y sin saltarte el orden que te hemos dado. Es sencillo.


APE ESCAPE

APE ESCAPE

En *Ape Escape* hay tantísimos chimpancés que vas a necesitar ayuda si quieres seguirles la pista a todos. Por suerte, estamos aquí precisamente para ayudarte.

LA OPINIÓN DE PSMag

«Ape Escape, con sus ocho útiles artefactos, sus monos llenos de carácter y su combinación de acción trepidante y puzzles sencillos pero eficaces, no corre peligro de convertirse en un juego soso o previsible.»

«Pocos videojuegos pueden igualar el brillante diseño de Ape Escape. La utilización del Dual Shock es ingeniosa.»

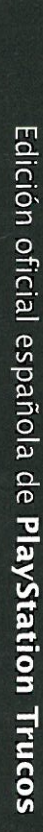
«PlayStation cuenta por fin con un plataformas de primera categoría.»

VEREDICTO





Qué tienen en común *Spyro*, *Crash* y *Croc*? Son muy entretenidos, no están mal y además los personajes son interesantes, pero son demasiado fáciles. Por eso pensábamos que *Ape Escape*, con sus monitos y sus profesores chiflados, sería otro de esos juegos con poca vida por delante. Sin embargo, estábamos equivocados. Este juego no va sólo de cazar monos. Para empezar, los chimpancés van armados hasta los dientes con misiles explosivos, pistolas de rayos láser y nueces (sí, nueces). Pero no te confundas porque, aunque parezca tonto, este titulillo es enormemente complicado. Aunque tampoco hace falta preocuparse, porque en este artículo te explicaremos cómo atrapar a todos los monos, cómo derrotar a todos los enemigos y cómo resolver todas las dificultades. ¿Tienes problemas para localizar a los simios? ¿No sabes por dónde tirar? Ponte manos a la obra con esta utilísima descripción de uno de los mejores plataformas que se han visto desde hace una buena temporada. ▶





APE ESCAPE

NIVEL 1 La tierra desaparecida – El yacimiento de fósiles







Para empezar, el nivel del yacimiento de fósiles es muy fácil. No tienes que dedicarte a explorar porque todos los monos están a la vista. Golpea las nueces andantes con el garrote y recibirás de premio unas piedras preciosas. Cuando tengas 100 obtendrás una vida extra. En este nivel hay cuatro monos, pero para avanzar sólo tienes que apoderarte de tres. Prepara la red y corre hacia cada uno de los monos para atraparlos. La mejor forma de cazar un mono es dar un salto doble, echar la red y rodear con ella al animal. Así cubrirás el mayor espacio posible con la red e impedirás que el mono te lance nueces o pieles de plátano o te de un puñetazo para escapar.

Es fácil cazar a los tres primeros monos, pero el cuarto está sobre un acantilado que hay en la parte de la derecha. No podrás alcanzarlo hasta que no tengas la hélice que te dará más tarde el profesor. Cuando la tengas, deberás regresar al yacimiento de fósiles para cazar al mono que faltaba y completar el nivel.

NIVEL 2 La tierra desaparecida – Los pantanos



Primero tendrás que aprender a nadar en el nivel de entrenamiento porque aquí tendrás que sumergirte. Tienes ante ti al primer mono, sobre el puente. Después de atraparlo tendrás que zambullirte en el agua. Salta al río desde el puente y cuando asomes la cabeza para respirar verás al segundo mono en el agua. Pulsa el D-Pad a la derecha para lanzar la red acuática para cazarlo. Atraviesa el túnel a nado, hasta ver un acantilado a tu derecha. Sube encima del acantilado de un salto y podrás atrapar a otro mono. El cuarto animal está encima el agua, sobre el acantilado. Por el momento no puedes seguir cazando monos en este nivel.

Para terminar el nivel necesitarás otra vez la hélice. Cuando la tengas, vuelve atrás y caza al quinto chimpancé, el que está sobre el acantilado que queda a tu derecha, delante del túnel. Cuando te zambullas en el agua verás que puedes conseguir otro mono con ayuda de la red.



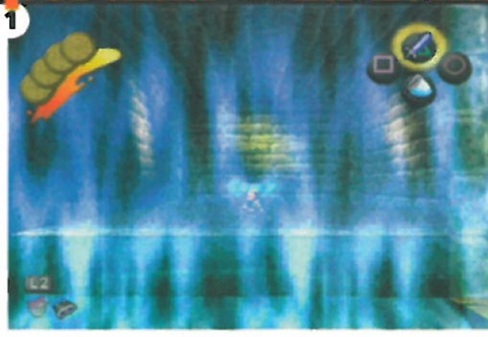


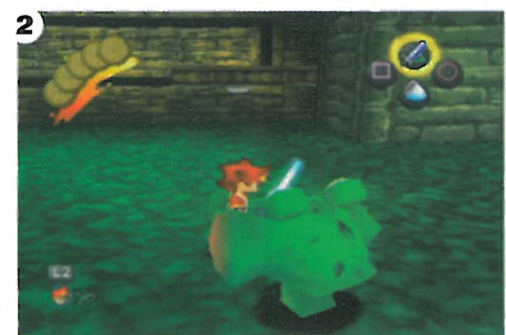
NIVEL 3 La tierra perdida – La zona de los dinosaurios

Cuando subas la pendiente verás una entrada, pero no hagas caso y toma el camino de la izquierda. Al otro lado de la cascada hay un chimpancé, pero será mejor que mates a los dragones verdes antes de intentar cazarlo. Golpéalos con el garrote en cuanto asomen la cabeza y luego apodérate del monito. Ahora ponte frente a la cascada, entra en ella de un salto e intenta cazar al mono que está escondido dentro. Al salir de nuevo verás al siguiente mono, oculto bajo una de las cáscaras de huevo del nido del pterodáctilo. Para cazarlo observa cuál es el huevo que se mueve y dale un golpe de garrote. Toma rápidamente la red y atrápalo en cuanto salga. Si no, el mono se esconderá debajo de otro huevo. Ten mucho cuidado con el pterodáctilo y sal corriendo en cuanto le veas bajar hacia ti.

Cuando atravieses el túnel verás a un dinosaurio con un monito sobre el lomo. En lugar de saltar sobre el dinosaurio, corre hacia el otro lado y súbete al muro de cemento de un salto. El dinosaurio echará a correr hacia ti, chocará contra la pared y el gorila se caerá al suelo.

Cuando tengas al otro chimpancé de esa misma sala, el que está sentado en una esquina, estarás a punto de acabar. Para apoderarte del último chimpancé necesitas una catapulta. ¿Te acuerdas de la puerta del principio? Cuando entres verás que estás en una jaula. Ábrela disparando al interruptor que hay tras los barrotes. El mono está encima de un dinosaurio, pero se caerá al suelo si le disparas con la catapulta. Cuando lo tengas habrás completado la parte de las tierras desaparecidas.

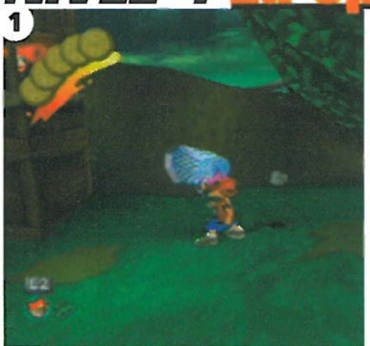




[1] ¿Cómo no se me ocurrió que detrás de la cascada habría un espacio oculto? [2] Creíamos que esto era la zona de los dinosaurios, no la de los estúpidos dragones verdes. [3] ¡Ah, por ahí van! Son dinosaurios. Ese monito descarado se caerá en cuanto choque contra la pared.



NIVEL 4 La época misteriosa - El espesor de la jungla







[1] ¡Rápido! Súbete al poste de un salto, antes de que el mono empiece a tirarte nueces. [2] Este chimpancé está vigilando el campo de Specter. Seguro que salía en *El planeta de los simios*... [3] Aquí no funciona y puedes hacerte con él. [4] Un poco de diversión con el bote: usa los dos remos hasta que te salgan callos. Estás otra vez en tierra, pero los remos no dejan de girar. Voltea el remo de la derecha junto a la rueda, para alcanzar la puerta que hay justo encima.

Aquí cuentas con un radar para detectar monos, muy útil porque va siendo difícil descubrirles a simple vista. Pero antes de cazar monos, tienes que acabar con las avispas y sortear las trampas. El primer mono está en el tercer avispero contando por la izquierda. No hagas caso de la puerta que hay a tu derecha y deja toda esta zona libre de simios. Caza al mono que retoza en el césped y da la vuelta a la esquina para cazar al tercer mono, que está encima del poste exterior.

Bucea junto al poste exterior y recorre a nado el túnel, donde te espera un bote de remos. Utiliza los dos remos para avanzar y manéjalos por separado para girar a izquierda o derecha. Ve remando hasta el muelle y sal del agua. Si subes a lo alto del poste de madera te encontrarás con un monito columpiándose del techo. Sube al tejado de un salto, golpéalo con el garrote y luego inmovilízalo con la red. Sube otra vez al bote, atraviesa el túnel y baja al llegar junto a una rueda de madera. Si la golpeas varias veces con el garrote conseguirás abrir la puerta. Zambúllete en el agua, atraviesa la puerta a nado y apodérate del mono que está sobre la hierba. El último mono está en el campamento encima del puente de los tres troncos.

Para alcanzar al último mono y completar el nivel necesitas otra vez la hélice. Luego, atraviesa la entrada que has visto antes. Pasa al otro lado con la plataforma que da saltos y hazte con el mono que hay en la hierba. Regresa al río y entra en el agua. Nada hacia el túnel sin postes exteriores y sal del río por la otra orilla. Aparecerá un mono volando en una nave, pero puedes destruir el vehículo con tres golpes de garrote. Apodérate del mono, aprovechando que está aturdido. A la derecha verás un monito colgado de las ramas de un árbol. Usa la catapulta para hacerlo caer. Cuando lo tengas toma la hélice y sube a lo alto del acantilado. Salta y hazte con el último chimpancé, en el campamento.

Vuelve atrás y entra por la puerta de la derecha. Ve al otro lado del tronco y usa el aro para alcanzar al mono antes de que suba al árbol. Haz lo mismo con el mono que está cerca de las tiendas.







NIVEL 5 La época misteriosa – Las ruinas misteriosas 1

Ve hasta el círculo de piedras para buscar el primer mono. Antes tendrás que cargarte las cebollas andantes, dándoles primero un golpe y volviendo a golpearlas después. Sube las escaleras, mata más cebollas y salta sobre las plataformas flotantes para alcanzar el edificio que está en lo alto. Golpea el interruptor con el garrote y entra en el edificio. El cuadrado marrón que hay en medio del suelo es un ascensor, así que colócate encima de él y baja hasta el piso inferior. Atraviesa la puerta que hay enfrente y salta dentro del agua. En la esquina hay un mono pero se irá corriendo en cuanto lo descubras. Rodea la curva a nado y sal del agua al llegar a la altura del puente. Ahora podrás hacerte con el chimpancé. Vuelve al ascensor y salta otra vez a tierra. Pasa por la puerta abierta del edificio redondo y sube las escaleras. Por el camino te encontrarás con unos diablillos saltarines de color morado que se multiplican si los golpeas. Dales un porrazo con el garrote para acabar con ellos. Quédate con el mono que hay tras la esquina y salta por la trampilla.

Ahora ponte junto a la pared iluminada de la izquierda y verás cómo uno de los monos pisa el interruptor: de este modo atravesarás una trampilla y bajarás una pendiente. Salta sobre la plataforma móvil y apodérate del mono que hay al otro lado. Súbete a las plataformas de delante para cazar a otro mono más. Ahora, de pie en lo alto de la pendiente, verás a un mono que está columpiándose. Baja la pendiente de un salto, golpea al mono con el garrote y atrápalo al pie de la cuesta. Vuelve a la trampilla, salta y caza al mono que hay afuera.

Cuando vuelvas a este nivel verás a un mono justo delante tuyo. Cázalo y luego utiliza la hélice para entrar en el círculo de piedras y cazar al mono que hay en el centro. Verás una puerta que te permitirá acceder a un enorme vestíbulo. Allí hay un mono que está accionando unos generadores eólicos; gatea hacia él y atrápalo. Luego súbete de un salto al pequeño saliente, porque encima hay otro mono. Vuelve atrás y súbete al edificio que hay sobre las columnas flotantes. Allí acecha otro mono escondido junto al río. Sal otra vez, súbete a las columnas de un salto y déjate caer sobre la plataforma de la izquierda, en la que está el mono que falta por cazar.

Para completar este nivel tienes que conseguir un artefacto más. Ve hacia la torre que hay en lo alto y caza al mono que verás allí. Luego, en la sala de la derecha, golpea el tótem con el guante y lanza la red sobre el mono que aún queda libre.


Spike es tremendamente ágil. Se sujeta al poste con un brazo y con el otro sostiene la red. Afortunadamente es un personaje de videojuegos, porque si no le saldrían golondrinos. Pero lo hace muy bien.

NIVEL 6 La época misteriosa – Las ruinas misteriosas 2







La catapulta es tu mejor arma. No es un ejemplo de alta tecnología, pero las viejas catapultas nunca fallan. Utilízala para matar a los pájaros y para golpear a los interruptores que quedan demasiado lejos.

Ahora cuentas con una catapulta en el equipo y puedes disparar contra todos los pajarracos. Sigue andando hasta superar unos barriles y luego aparta el obstáculo para abrir una entrada. Caza al mono que hay allá, mira por el orificio de la pared y dispara contra el interruptor rojo con la catapulta. Cruza el puente que aparecerá, salta sobre la plataforma móvil y dispara contra el interruptor de la izquierda. Atraviesa el otro puente para cazar a otro mono.

Ahora regresa y deja atrás el puente. Mata a los pájaros que veas volar, golpea el interruptor y cruza el puente otra vez. En el suelo verás unas peonzas. En cuanto te acerques comenzarán a girar hacia ti, pero no debes preocuparte. Para acabar con ellas, acércate y luego apártate corriendo porque perderán los soportes, se bambolearán y dejarán de girar. Y en cuanto se paren podrás golpearlas con el garrote para matarlas enseguida. Si las golpeas mientras se mueven tendrás que darles cinco golpes para poder acabar con ellas. Golpea el interruptor de la derecha, entra por la puerta y verás otro interruptor. Golpéalo y apodérate del mono. Ahora regresa, golpea el otro interruptor y franquea otra vez la puerta para encontrar al otro mono. Es el último de este nivel.

Cuando tengas la hélice y el coche teledirigido podrás pasar por la otra puerta. Llegarás junto a una jaula verde, así que introduce el coche por el agujero y envíalo contra el mono. El muy tonto saldrá de la jaula y tú podrás atraparlo fácilmente. Antes de subirte al palo pasarás junto a un estanque. Utiliza la hélice para volar hasta lo alto de la torre y cazar al siguiente mono. Camina hasta que encuentres otra plataforma. Sube a ella con la hélice y dirígete hasta una rueda. Golpea la rueda y regresa a la entrada. Allí verás un interruptor situado detrás de un cristal: golpea las dos cosas con el garrote.

NIVEL 7 El océano primitivo – La costa escarpada


Súbete a esos árboles para conseguir piedras preciosas y para ver si hay más chimpancés.






Verás aparecer cosas de ésas, así que no te sueltes hasta llegar al otro lado.



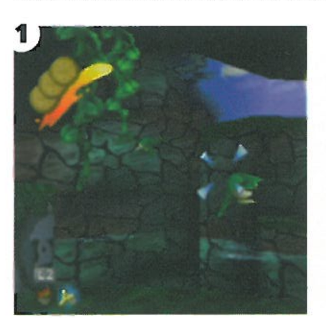
En la playa hay cuatro simios. Dos están jugando, otro está tomando el sol y el último está tendido sobre una hamaca. Entra por la puerta que verás y caza al quinto mono, el que está sentado al otro lado del puente metálico. Está chupado.

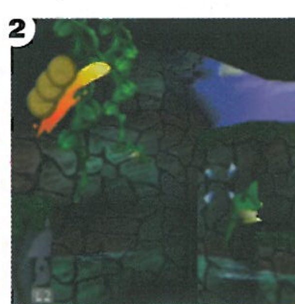
Para completar este nivel tienes que cazar a tres monos más. El primero está al otro lado del puente y tripula una nave, mientras que el segundo está sentado sobre una plataforma alta que hay al otro lado del puente. Con ayuda de la hélice podrás alcanzarlo. Para recorrer el siguiente trozo necesitas el aro. Cruza el puente, entra por la puerta y golpea la rueda que hay al fondo de la sala, para conseguir que se abra la puerta. Haz girar el aro, avanza entre los aros de croquet y franquea la puerta. El mono está al otro lado.



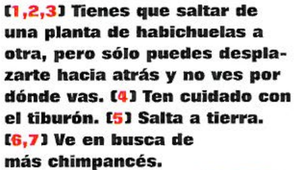
NIVEL 8 El océano primitivo – El océano primitivo

Dispara con la catapulta al mono que está sobre el lomo del tiburón y sumérgete para apoderarte de él cuando caiga al agua. Atraviesa a nado el boquete de la derecha y luego salta sobre la primera plataforma. Súbete a las plantas de habichuelas y salta sobre la hierba para hacerte con el mono. Entra otra vez en el agua, sal de nuevo y sube la cuesta de la izquierda. Golpea la rueda de la izquierda y utiliza el aro para correr hacia el puente y cazar al mono que encontrarás allá. Cuando lo tengas métete otra vez en el agua y caza al mono que está nadando. Sigue nadando y podrás cazar a un mono que se está columpiando en la orilla opuesta.

1


2


3

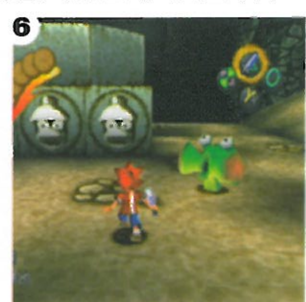
[1,2,3] Tienes que saltar de una planta de habichuelas a otra, pero sólo puedes desplazarte hacia atrás y no ves por dónde vas. [4] Ten cuidado con el tiburón. [5] Salta a tierra. [6,7] Ve en busca de más chimpancés.



USA EL ARO PARA CORRER HACIA EL PUENTE Y CAZAR AL MONO DE ALLÍ...

4


5


6


7



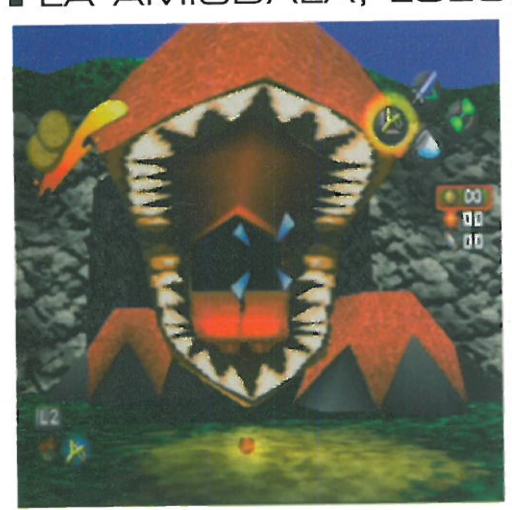

APE ESCAPE

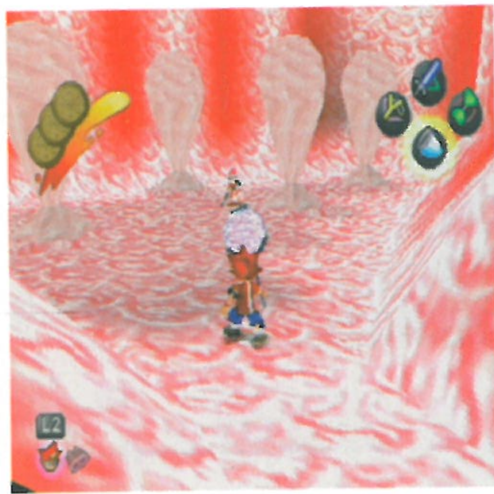
NIVEL 9 El océano primitivo – La isla de Garburin

Bombardea al monstruo con la catapulta para conseguir que abra la boca y métete dentro. Sumérgete en el líquido verde (¡intenta no pensar en qué es!) y quédate con la estrella que hay bajo el tronco del centro. Salta por encima de los huesos y acaba con los ácidos. Sube la rampa de la izquierda, esquivando los toneles que caen, y apodérate del monito que hay en lo alto. Salta de la rampa y entra por la puerta de la derecha. Métete de un salto en el agujero, baja la cuesta y sube a la plataforma de la derecha. Da una vuelta por las plataformas y dispara cinco veces a las amígdalas con la catapulta. Luego sube con el ascensor de la izquierda. Avanza por el túnel y cruza el líquido a nado, hasta llegar a un desfiladero. Verás dos monos armados con láseres que te disparan desde lo alto. Si los atacas con la catapulta caerán y podrás atraparlos. Colócate sobre los interruptores del otro lado del túnel y atraviesa rápidamente las puertas que aparecen, impulsándote con el aro. Allí podrás cazar a los dos monos que quedan.

Entra otra vez en este nivel llevando la hélice y el coche. Utiliza la hélice para subir a la nave, donde podrás cazar a otro mono. Ahora vuelve a tierra firme y dispara contra la puerta de la izquierda hasta que estalle. Atraviesa la puerta y caza al mono que hay tras ella. Entra otra vez en la boca del monstruo, salta sobre el cubo de la izquierda y conduce el coche hasta el interior del cubo para que el mono se acerque a la salida. Da la vuelta y entra de un salto en la caverna para cazar a otro mono. Vuelve al laberinto en la panza del monstruo y recórrelo hasta que veas una gran sala con las amígdalas colgantes. Hazlas estallar con ayuda de la catapulta. Cuando desaparezcan bajará una nave conducida por un simio. Dispara cuatro veces contra ella para destruirla.

DA LA VUELTA Y DISPARA CINCO VECES CON LA CATAPULTA A LA AMÍGDALA, LUEGO SUBE AL ASCENSOR DE LA IZQUIERDA...

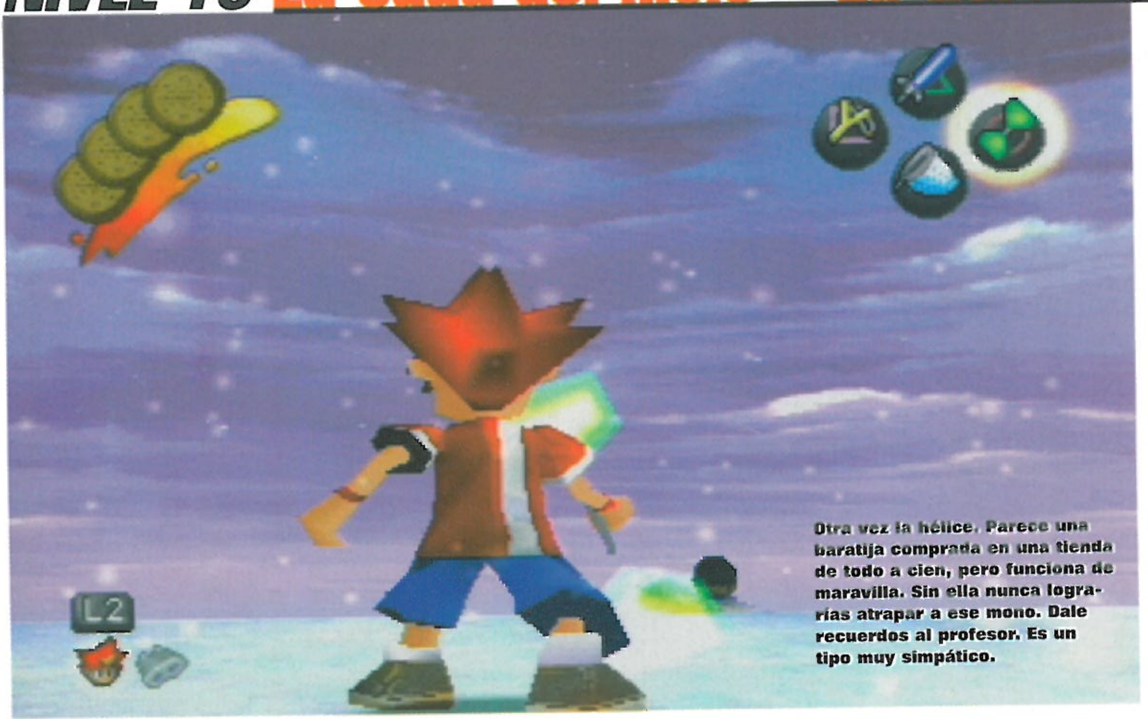






Me temo que no podrás conseguirlo enseguida. Ve nadando hasta el barco, salta y atraca la barca. No sabes si hay un mono escondido. ¿No has traído la hélice? Mala suerte. Vete e intenta otra cosa... No ha estado mal.

NIVEL 10 La edad del hielo – La tierra helada



Otra vez la hélice. Parece una baratija comprada en una tienda de todo a cien, pero funciona de maravilla. Sin ella nunca lograrías atrapar a ese mono. Dale recuerdos al profesor. Es un tipo muy simpático.

Tan pronto como entres en el mundo helado, verás un muñeco de nieve que se acerca dando saltos. Puedes matarlo con el mismo método que utilizarte con las cebollas del nivel cinco. Ahora puedes dirigirte a los iglúes, matar al siguiente muñeco de nieve que te encuentres y cazar a los dos monos que entran y salen de los iglúes. Date la vuelta y salta sobre el poste. Detrás del hielo hay otro simio, así que puedes empezar a golpear con el garrote el bloque de hielo para intentar cazarlo. Salta sobre la nieve y verás circular a un mamut con un mono encima. Golpea varias veces al mono hasta que se caiga y luego cázalo. Pasa por debajo de un arco, remonta una pendiente y llegarás junto a una rueda. Golpea la rueda con el garrote y salta sobre el ascensor, con cuidado de que no te alcancen las aspas. Salta sobre la repisa de la derecha para cazar al mono número cuatro y luego golpea la rueda con el garrote para destrozar las aspas. Vuelve al ascensor y salta sobre otra repisa que está a la derecha para poder cazar a otro mono.

Después de eso sólo te faltará atrapar a un chimpancé. ¿Sabes cuál es? Necesitas la hélice porque el monito está justo encima del arco.



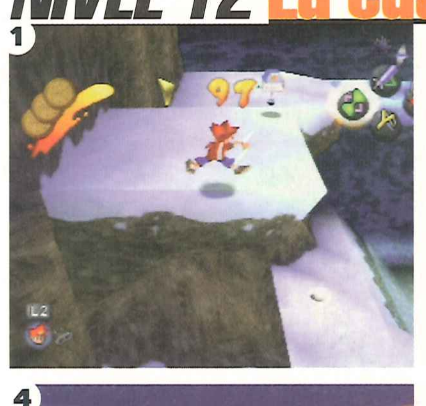
NIVEL 11 La edad del hielo – Descenso de la montaña

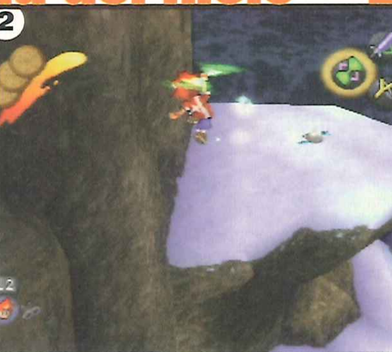


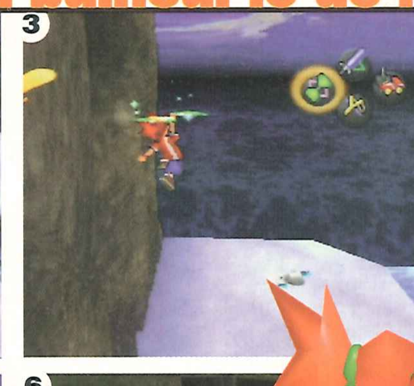
Ya tienes la hélice. Vuela sobre el precipicio y elimina a todos los pájaros azules. Entra en una sala donde hay dos monos sentados junto a una mesa. ¡Atrápalos enseguida! Sal y vuela hasta la cima de la montaña para localizar a otro mono. Pasa la puerta y cárgate a los pájaros azules con la catapulta. Al subir las escaleras verás a un gorila que intenta escaparse. Salta al agua tras él y atrápalo con la red acuática. Sal del agua, sobrevuela las estacas y mata al dragón. Hay otro mono sobre una plataforma muy alta a la derecha. Atrápalo con la hélice. Baja y sube la cuesta a pie, intentando que no te pille el muñeco de nieve. En lo alto de la pendiente hay otro mono. Pasa por la puerta de la izquierda y llegarás junto a un lago. Sube al bote y ve a la isla. Cuando llegues aparecerá un mono volando en una nave. A por él.

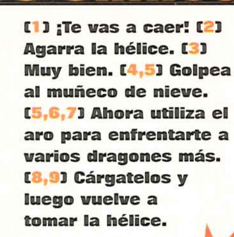
Ahora que dispones de la hélice puedes volver a entrar en el nivel. Regresa al lago, súbete al bote y ve remando hasta la orilla de la izquierda. Atrapa al mono que conduce la nave y luego recorre el pasillo para cazar a uno más. Para hacerte con el último mono que te falta por atrapar, métete en el agua y atraviesa a nado la caverna de la derecha.

NIVEL 12 La edad del hielo – El balneario de los simios









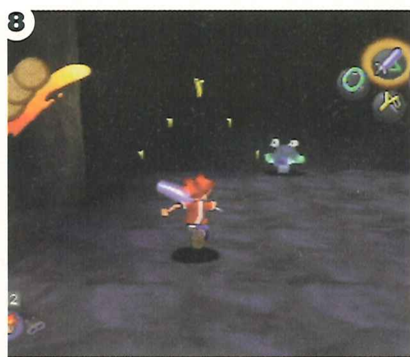
[1] ¡Te vas a caer! [2] Agarra la hélice. [3] Muy bien. [4,5] Golpea al muñeco de nieve. [5,6,7] Ahora utiliza el aro para enfrentarte a varios dragones más. [8,9] Cárgatelos y luego vuelve a tomar la hélice.

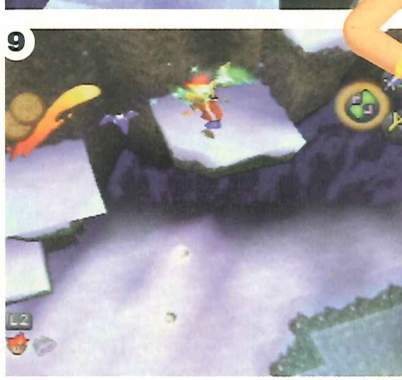












Caza al mono que del hueco de más abajo y luego pasa bajo la cascada para atrapar a otro ejemplar. Sal del agua y vuela hasta lo alto de las laderas nevadas. Utiliza el aro para atravesar el puente en ruinas y cazar al mono que hay al otro lado. Sigue el sendero, mata al dragón y sube con la hélice a la plataforma de la izquierda para cazar a otro mono.

Vuelve al pie de la montaña y atraviesa la puerta. Unas columnas de hielo impiden el paso y unos osos polares vigilan la entrada. Si disparas contra los osos resbalarán y al caer sobre el hielo lo romperán. Detrás del primer oso polar puedes tomar el camino de la izquierda, girar a la izquierda otra vez y cazar al mono que hay al final. Golpea el interruptor y da dos vueltas más para cazar a otros dos monos. Vuelve atrás y atrapa a los monos que están en la cima de la montaña.

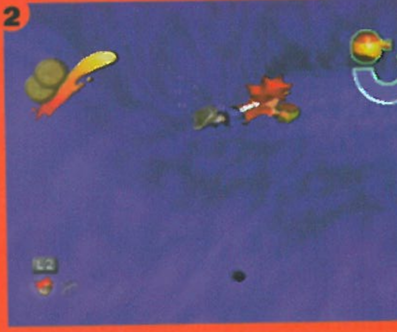


APE ESCAPE

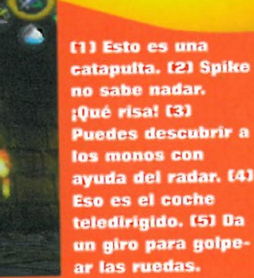
ARTEFACTOS

Spike tiene a su disposición muchos artefactos, y lo mejor es aprender a usarlos. Al principio sólo tienes la red y el garrote, pero a medida que se compliquen las cosas el profesor te irá dando muchas cosas más. La hélice te permite subir a las plataformas elevadas, el coche teledirigido saca a los monos de las jaulas y el aro te permite lanzarte contra las cosas. Cuando tengas todos los accesorios podrás volver a los niveles y salvar a todos los monos.









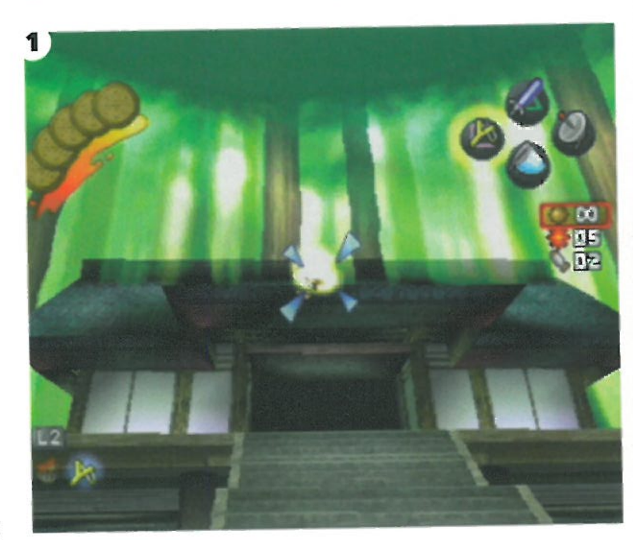
[1] Esto es una catapulta. [2] Spike no sabe nadar. ¡Qué risa! [3] Puedes descubrir a los monos con ayuda del radar. [4] Eso es el coche teledirigido. [5] Da un giro para golpear las ruedas.

NIVEL 13 La civilización – El templo de Wabi Sabi

UNO DE LOS MONOS TIENE UN LANZAMISILES. CUIDADO. ESQUIVA PRIMERO LOS PROYECTILES Y LUEGO ACTÚA.

Sube al piso de arriba, cárgate los dos lanzamisiles y caza a los tres monos. Al entrar en el edificio principal verás al primer mono, a la izquierda de la mesa. El segundo mono está sobre la estatua. El último tiene un lanzamisiles, cuidado. Escóndete tras los pilares para que no te alcancen los proyectiles y luego actúa. Hay otro mono en el vestíbulo, pero tendrías que salir del templo antes de cazarlo. Ve a la derecha del templo y baja al pozo para atrapar a otro mono.

Ahora vuelve atrás para completar el nivel. Si no has atrapado aún al mono sentado en el tejado del templo, dispárale y hazte con él cuando caiga. Vuelve al vestíbulo y súbete de un salto a los armarios de la derecha. Utiliza la hélice para subir a la pasarela estrecha y caza a dos monos más. Sal del templo y vuelve a bajar al pozo, salta sobre los pilares rotos de la izquierda. Salta de pilar en pilar hasta ver el interruptor rojo que hay en la parte de la izquierda. Golpea el interruptor para que aparezca una sala oculta en la que hay otro mono. ¿Ya está todo? Pues has acabado este nivel.





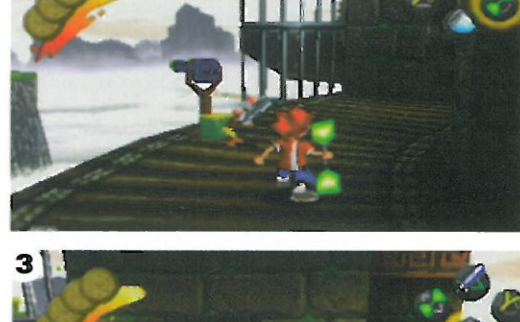


[1] Dispara con la catapulta al mono del tejado [2] y atrápalo cuando caiga. [3] Este mono es de los rápidos, lo que se ve por el color de los pantalones. Lo decimos en serio.

NIVEL 14 La civilización – La gran muralla

Salta sobre la plataforma móvil y corre de lado a lado sin tocar las estacas. Luego salta a la primera plataforma de la derecha y atraviésala de un brinco para cazar al mono sobre el césped. Rodea la muralla, salta sobre los barriles rodantes y entra por la puerta. En medio de la sala hay tres monos. Salta, atraviesa las puertas dobles y golpea el interruptor de la izquierda con la catapulta. Salta sobre el ascensor y sube a lo alto de la muralla, matando a todos los pájaros que encuentres. Da un salto doble para pasar sobre los troncos y salta desde la torre hasta una plataforma de hierba. Caza al mono que verás allá. Vuelve a la torre y golpea el gong con la catapulta. Caerán unas pesas que aturdirán a los monos. Verás venir volando una nave, pero con el garrote y la red podrás cazar a otro ejemplar. Entra en el agujero que hay enfrente, baja por un poste y caza al último mono que queda.

Vuelve a entrar otra vez para completar el nivel. Salta sobre las plataformas giratorias que hay detrás del ascensor de las estacas y luego salta sobre otro ascensor que te llevará junto a otro de los gorilas. Sube arriba de todo, atraviesa las puertas dobles y sal del edificio. Todo lo que tendrás que hacer ahora es cazar al mono que faltaba.

1


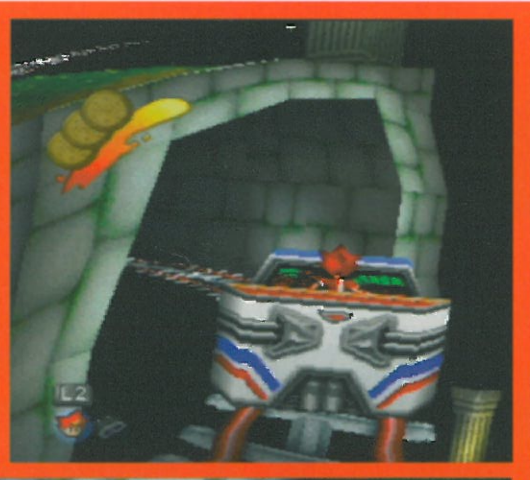
2


3

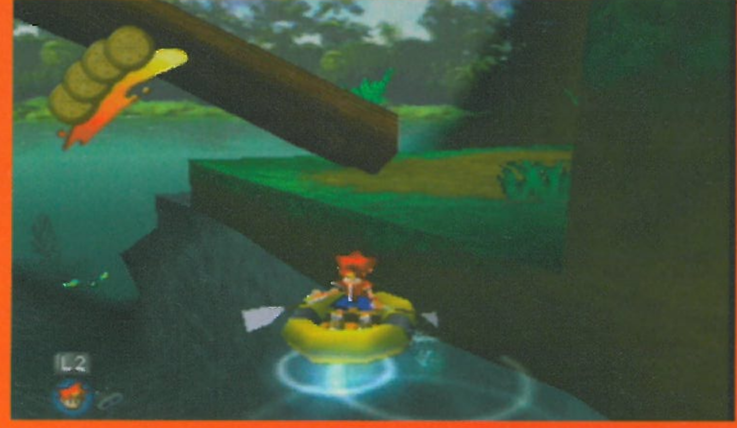

[1] Te estás acercando gracias a la hélice. Deja de abrazarla como si fuera tu mejor amiga y agarra la red para atrapar a ese mono. [2] Lo siento, aquí no necesitas la hélice. Ve de un lado del ascensor al otro para no tocar las estacas. Si te dan miedo los ascensores normales, piénsatelo dos veces. [3] Aquí no tendrás problemas porque cuentas con la red y puedes cazar sin problemas a ese maldito chimpancé. Ya has acabado.

VEHÍCULOS

Además de usar un montón de artefactos, Spike tiene varios vehículos fabulosos a su disposición. Hay un bote de goma, un tanque e incluso unas montañas rusas. El bote y el tanque puedes manejarlos con el mando analógico. Pero para conducir por las montañas rusas tienes que usar el botón R1. Además hay varias vidas extra, estrellas y piedras preciosas.











APE ESCAPE

NIVEL 15 La civilización – El castillo en ruinas

Estamos en la parte más difícil. En este larguísimo nivel tienes que cazar a 21 monos y encontrar a Specter. Pasa del camino de la izquierda y, tras cargarte a unas cuantas cebollas, salta bajo el precipicio al final de la valla y atrapa al mono oculto en el fondo. Más allá verás al mono que está en lo alto de las escaleras. Mata todas las cebollas que te encuentres yendo hacia el puente.

Ahora dirígete al castillo. Entra y cárgate todas las peonzas. Entra por la puerta de la izquierda y caza al mono que entra y sale de las campanas. Golpea la rueda de la izquierda para que aparezcan varios pilares, sube las escaleras y súbete al pilar con la hélice. Quédate a la derecha para que no te alcancen los barriles y salta a lo alto del edificio. Atraviésalo con la hélice para cazar a los dos monos colgados de las lámparas. Sal del castillo y atrapa al mono que hay detrás de la puerta, da la vuelta y caza al chimpancé de las almenas.

Baja de la fortaleza y sube a una plataforma de césped para cazar a otro mono. Recorre las plataformas y acaba con las cebollas hasta volver junto a la entrada del castillo. La puerta que queda enfrente está abierta porque ya has cazado más de tres monos. Hay un mono sentado en la silla, y dos más colgados de las arañas. Vuelve a la puerta, sube las escaleras de la derecha y atrapa al mono de arriba. Usa la hélice para cazar a otro mono. Gira y ve hacia la izquierda. Cuando estés casi abajo da un salto para entrar en una sala llena de monitos. ¡Lo has conseguido!

Desde aquí podrás guillotinar al pájaro naranja. Baja la pendiente, salta sobre la plataforma de enfrente y podrás cazar al mono. Vuelve a la pendiente, salta a la plataforma saltarina y sube a otra plataforma alta donde también hay un mono. Baja y anda hasta el fondo del vestíbulo, donde hay un guerrero que custodia la puerta. Ve hacia él y dale cinco golpes para derribarlo. Pasa la puerta, mata los murciélagos y entra en el agua para atrapar a otro mono que nada. Al salir del agua verás a un mono encerrado en una celda. Golpea el interruptor de la pared para que pueda salir y cázalo. Sal del agua, mata más murciélagos y manténte a la derecha de la pared. Salta a la plataforma de madera cuando pase por tu lado, intenta que no te alcancen las estacas y recorre las plataformas a saltos.

Ahora estás en una sala llena de máquinas. Entra por la puerta y salta por encima de las máquinas de la derecha para cazar a otro mono. Atraviesa una pasarela y atrapa al siguiente animal. Golpea el interruptor para abrir la puerta en lo alto del castillo. Entra por una puerta pequeña, golpea el interruptor de la derecha y pasa por una puerta metálica. Pasa el túnel y gira a la izquierda. Entra en el agua para ir al sótano del castillo.

HAY UN MONO SENTADO EN UNA SILLA Y DOS MÁS COLGADOS DE LAS ARAÑAS.

Vuelve al piso alto del castillo para localizar a Specter. Se escapará y te dejará con otro enemigo. Esquívalo cuando empiece a emitir rayos y luego golpéalo con el garrote hasta hacerlo estallar.

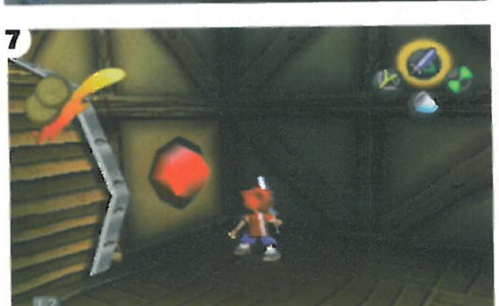
Cuando tengas el guante de boxeo vuelve a entrar y empieza a golpear la caja que hay en lo alto del castillo para cazar a otro mono.

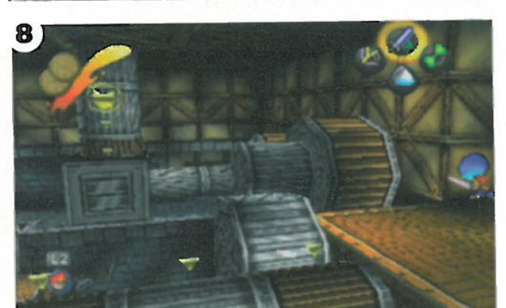


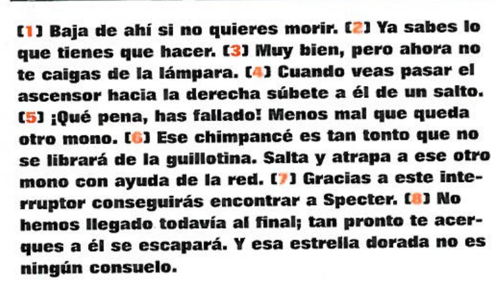












[1] Baja de ahí si no quieres morir. [2] Ya sabes lo que tienes que hacer. [3] Muy bien, pero ahora no te caigas de la lámpara. [4] Cuando veas pasar el ascensor hacia la derecha súbete a él de un salto. [5] ¡Qué pena, has fallado! Menos mal que queda otro mono. [6] Ese chimpancé es tan tonto que no se librará de la guillotina. Salta y atrapa a ese otro mono con ayuda de la red. [7] Gracias a este interruptor conseguirás encontrar a Specter. [8] No hemos llegado todavía al final; tan pronto te acerques a él se escapará. Y esa estrella dorada no es ningún consuelo.



NIVEL 16 La base de Specter – Carino City





En lo alto de las escaleras de la izquierda hay un mono encerrado en una jaula. Podrás conseguir que salga con ayuda del coche teledirigido. Mata las avispas que hay junto a los troncos de árbol, sube ahí y atrapa al mono que hay junto al ring de boxeo. No es difícil.

A partir de ahora los monos van armados. Olvídate del que está sobre la tubería, porque de momento no podrás atraparlo. Colócate debajo de él y atrapa al otro chimpancé. Huye corriendo porque bajará por los aires un enorme robot, pero luego regresa y bombardéalo cinco veces con la catapulta. Impide que el robot forme una bola mágica porque si consigue hacerlo te cazará. Si logras matar al robot conseguirás una vida extra. Si necesitas vidas, entra y sal del nivel y dedícate a matar al robot varias veces para recargar el depósito.

Sube las escaleras de la derecha y métete en el agujero. En lo alto de la colina verás a otro chimpancé enjaulado. Para abrir la jaula haz que el coche entre por el agujero y vaya hasta el interruptor. Sube las escaleras y conduce el coche hasta el interruptor. Después salta sobre las plataformas que aparecerán. Haz que el coche entre por el agujero de la jaula y salta sobre ella. Luego llévalo hasta el interruptor. Baja la pendiente y atrapa al monito que hay en la base. Métete en la piscina y nada hasta el colector de las cloacas para encontrar a otro chimpancé. Estarás en una gran sala llena de barriles rodantes. Con ayuda de la hélice podrás subir a la plataforma que hay en el centro. Baja la pendiente y utiliza la hélice para atrapar al mono que hay sobre la repisa. Vuelve a subir a los barriles de la derecha y entra en el colector del alcantarillado. El mono del final está encima de los troncos de árbol.

Vuelve a entrar en el nivel y métete en la sala donde están los barriles. Puedes cazar al mono que está encima de los troncos y luego puedes saltar sobre el túnel de la derecha. Atraviésalo y métete en el agua. Puedes cruzar el agujero a nado para llegar hasta otro mono. Cruza el agujero de la pared y aparecerás en lo alto de la cascada. Ahora podrás cazar tanto al mono que está en la tubería como al que está enjaulado.

El mono ha abandonado el ring. No te extrañe: es que de momento no boxearás porque te falta un poco de práctica. Sin embargo, podrás boxear en los fabulosos minijuegos incluidos en este título.



ENEMIGOS

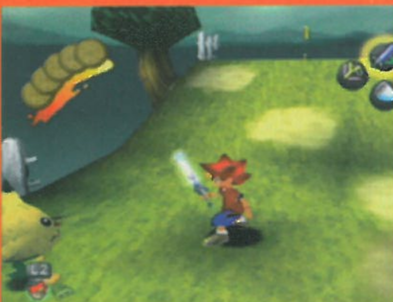
En *Ape Escape* hay muchos personajes malvados. De los muñecos de nieve saltarines a las cebollas andantes, desde *PaRappa* no habíamos visto tantos tipos raros. Lo mejor es golpearlos con el garrote y apartarte un poco mientras están aturdidos para golpearles después otra vez. No te fíes nunca del primer golpe porque se volverán para darte un buen bofetón.



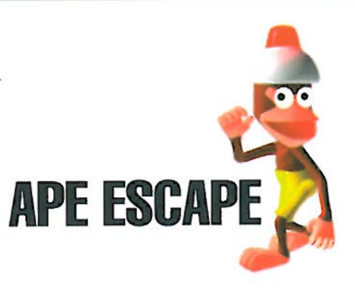




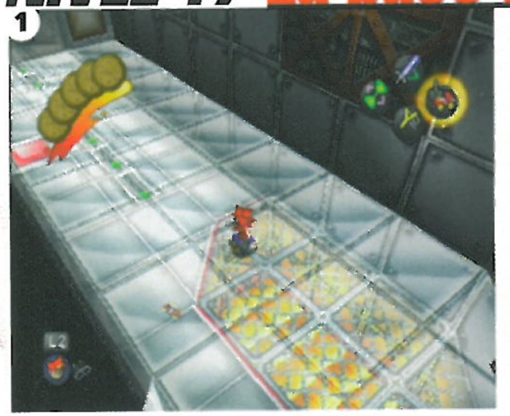


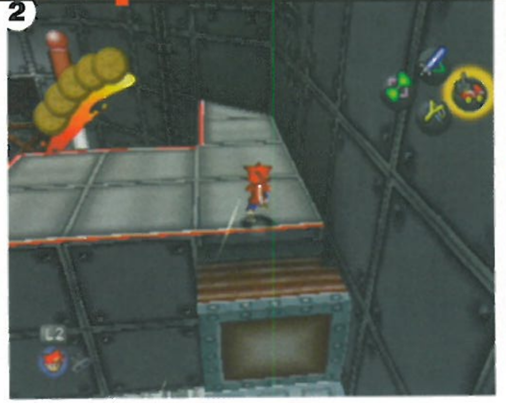






NIVEL 17 La base de Specter – La fábrica de Specter







EL PRÓXIMO MONO TRIPULA UNA NAVE, DISPÁRALE CON EL TANQUE Y CÁZALO...

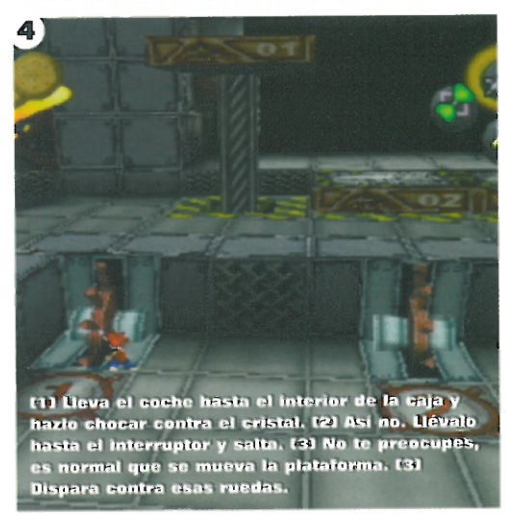
Súbete al tanque y cárgatelo todo. Lo importante es que hay otro mono detrás de la pared que está al otro lado del punto donde has conseguido el tanque. Derrumba la pared para cazarlo.
El siguiente mono llega en una nave, sólo tienes que dispararle con el tanque y atraparlo. Sigue andando hasta que llegues a una jaula de cristal. Golpea todos los interruptores con el coche, hasta que consigas salir al otro lado. Ese desvergonzado chimpancé te acribillará a base de misiles así que será mejor que lo atrapes.

Vuelve a entrar por la puerta y atraviesa la que hay a la derecha. Pasa junto a los martillos colgantes y golpea las ruedas en pleno centro. Salta sobre las plataformas y dispara al robot que está flotando junto al mono. Luego podrás cazar al mono y darle al interruptor.

Baja con el ascensor, golpea la rueda y regresa al piso de arriba para atravesar la puerta que verás allá. Súbete a las cajas y huye corriendo en cuanto el robot conducido por el mono empiece a dispararte. Quédate junto a la entrada para que no te alcancen los misiles y dispara contra el robot en cuanto se de la vuelta. Cuando explote podrás atrapar al mono.

Recorre las plataformas giratorias con estacas, dispara a la rueda y recorre el túnel que acaba de aparecer hasta el final. Salta sobre las cintas transportadoras. Verás a un mono sobre la plataforma de la derecha: atrápalo y salta sobre la plataforma de la izquierda. Aquí hay otro robot, y tendrás que esperar a que se de la vuelta para golpearlo. Cuando estalle, aprovecha para cazar al mono.

Cuando hayas obtenido el último artefacto, vuelve a entrar y dispara contra la pared que hay frente a la rueda que mueve el donut de metal. Atrapa a uno de los monos, dispara contra la rueda y salta sobre la tela para atrapar a otro ejemplar. Baja y lleva el coche hasta la jaula para conseguir el mono que te falta.



[1] Lleva el coche hasta el interior de la caja y hazlo chocar contra el cristal. [2] Así no. Llévalo hasta el interruptor y salta. [3] No te preocupes, es normal que se mueva la plataforma. [3] Dispara contra esas ruedas.

LOS JEFES

Por Ape Escape circulan varios jefes muy duros. Algunos, como el caballero, aparecen en mitad de un nivel. También hay un robot enorme, un pistolero gordo y el peso pesado, el último jefe que aparece. Lo derrotarás si disparas contra las luces verdes que emite. Aún así, es muy difícil vencerle, porque no se queda quieto y tienes que esquivar las bombas y los rayos láser que te va disparando. Buena suerte.











EL ATAQUE DE JAKE

Esta parte también es muy difícil, pero no hay simios. Tienes que ser rápido y vencer a Jake en una carrera. Parece sencillo porque puedes usar la hélice para alcanzar los bloques más altos y bajar las pendientes, pero él se defiende con una bola de púas terrorífica.



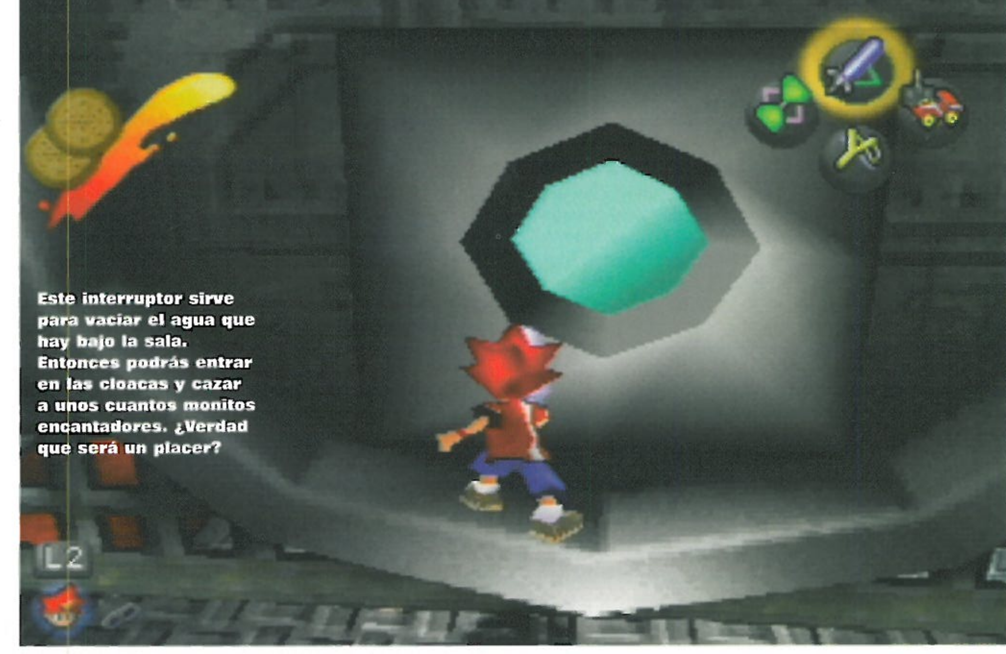
NIVEL 18 La base de Specter – El edificio de Specter

Aquí también debes intentar atrapar a Specter, pero se escapará otra vez y te dejará sin más botín que unos cuantos monos. Para cazar al primer animal tienes que subir las escaleras y disparar el tie fighter de la derecha.

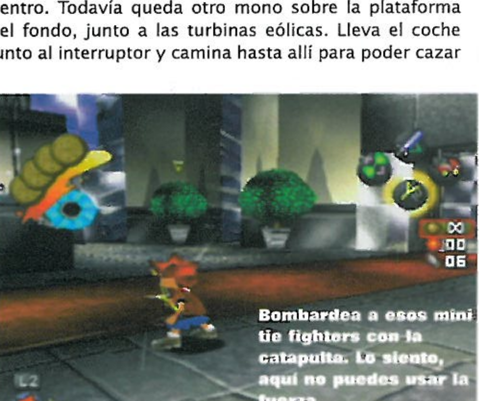
Después, cuando bajes las escaleras, encontrarás un desnivel. Súbelo con la hélice, atrapa a otro mono y activa el interruptor. El pozo se quedará seco y podrás bajar al fondo de un salto. Con ayuda de la hélice podrás alcanzar al mono que está encima de las tuberías. Móntate en el bote y rema hasta el colector, entra en él de un salto y atrapa a otro mono. Vuelve al vestíbulo principal, sube las escaleras y entra por la puerta, que estará abierta.

Súbete al tanque y dispara contra todo lo que te encuentres, ya sean setas andantes o simples paredes, pero antes de llegar a lo más alto da un salto para atrapar al mono del césped. Sube hasta arriba, hazte con otro mono y luego dispara contra los obstáculos que hay al otro lado de la puerta. Entra, pasa por encima de la tubería y hazte con el mono que hay junto al interruptor. Dispara contra el interruptor y salta sobre las barras de metal. Conduce el coche teledirigido hasta el interruptor, atrapa a dos monos más y sube a lo alto de las tuberías. Entonces se abrirá una puerta de cristal. Dispara contra la puerta y atrapa al mono que había dentro. Todavía queda otro mono sobre la plataforma del fondo, junto a las turbinas eólicas. Lleva el coche junto al interruptor y camina hasta allí para poder cazar al mono cuando estés encima. Si bajas más el mono te echará de la plataforma. Lleva otra vez el coche teledirigido hasta el interruptor y vete. Baja por el camino y atraviesa la última puerta, tras la cual encontrarás a Specter.

Cuando hayas acabado con el robot, Specter se escapará. Para acabar con el robot tendrás que esquivar todo lo que te arroje y bombardear el interruptor verde con la catapulta en cuanto aparezca. Si lo haces bien conseguirás que estalle.



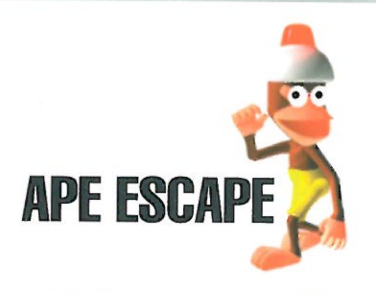
Este interruptor sirve para vaciar el agua que hay bajo la sala. Entonces podrás entrar en las cloacas y cazar a unos cuantos monitos encantadores. ¿Verdad que será un placer?



Bombardea a esos mini tie fighters con la catapulta. Lo siento, aquí no puedes usar la fuerza.



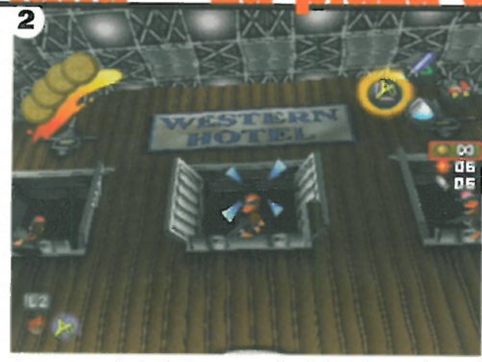
¿Qué estás haciendo ahí? Sube ahora mismo al bote.



APE ESCAPE

NIVEL 19 Specterland – La plaza de Specter







En la plaza hay cinco salas. Primero ve a la del oeste. Sube de un salto al tejado para cazar al primer mono de este nivel, dispara a los chimpancés que hay detrás de las contraventanas y cázalos cuando caigan.

Ahora ve a la sala del trineo. Da un salto pro encima de las puertas y atrapa al mono que está sentado en la hierba, a tu izquierda. Ahora salvarás a la ayudante del profesor. Gira a la izquierda hasta llegar junto a una jaula y entra por la puerta cuando el mono se quede junto al interruptor, para atraparlo. Deja el coche teledirigido sobre el otro interruptor y salta sobre las plataformas. Métete en la sala del ataúd, atrapa a los monos que veas y libera a la mujer.

El profe está encerrado en el circo. Súbete encima de la jaula y dispara al elefante hasta derribarlo. Métete en la jaula y utiliza el aro para que el elefante no te mate.

Entra en la sala de los Go Kart y destruye el coche que verás. Vendrá corriendo hacia ti cuando te pares sobre la hierba. Esquívalo y golpea con el garrote el interruptor verde.

Ahora intenta localizar a Specter y la torre de la Sky TV. Recorre las plataformas de la derecha, atrapa al mono, baja la pendiente hasta llegar al interruptor y súbete a la nave. Pasa por la puerta de la derecha, dispara contra el interruptor y hazte con el mono que aparecerá en el hueco. Cuando vuelvas, habrá dos monos que tripularán unas naves. Cruza el umbral, entra en la primera puerta que veas a la izquierda y golpea el interruptor que hay junto a la entrada metálica. Vuelve a salir y baja hasta la puerta de la derecha. Lleva el coche hasta dentro de la jaula, súbelo a la plataforma móvil y envíalo contra el interruptor. Atrapa al mono, súbete de un salto a la plataforma móvil, atrapa a otro mono y sube a la viga verde. Sube por la viga y atrapa al mono que está sobre la plataforma. Bájate de un salto, quédate junto al interruptor, lleva el coche hasta el otro y luego entra corriendo.

Camina hasta llegar bajo la gran cabeza de mono y déjate caer en el agujero de la derecha. Golpea la rueda que hay al final para que se abran los ojos de la estatua. Vuelve, baja de un salto de la cama elástica y utiliza la hélice para llegar hasta los ojos de la estatua. Salta pro encima de la estatua hasta llegar al otro lado. Saca a los dos monos de la jaula con ayuda del coche y golpea el interruptor. Vuelve hasta la estatua del mono, sube las escaleras e introdúcete en la torre principal. Cárgate a todos los robots con ayuda de la catapulta. Tienes que atravesar varias pasarelas, matar unas cuantas peonzas y saltar sobre varias plataformas. Junto a la cinta transportadora hay otro mono. Cuando lo hayas cazado, dirígete a lo alto de la torre para atrapar al otro ejemplar y luego sal de la torre.

Da un doble salto para sortear los barriles rodantes y luego ve hasta las plataformas giratorias. Ponte en la de la izquierda, recórrela y utiliza la hélice para subir a la bola. Dirígete a la siguiente plataforma, baja por el otro lado y atrapa al chimpancé. Sube otra vez, conduce el coche a través del agujero de la caja y llévalo hasta el interruptor. De este modo pasarás a un nivel más elevado. Salta sobre la barra que te permitirá superar el desnivel. Con ayuda de la catapulta, golpea el interruptor que hay a lo lejos y mata al pájaro que vuela. Súbete a las plataformas y camina lentamente por la pasarela. Lleva mucho cuidado al cruzarte con las plataformas que saltan.

Dispara contra las ruedas para atrapar las plataformas móviles cubiertas de una tela azul. Salta sobre la plataforma y sobre una tela. Sube al ascensor y dispara contra el interruptor.

Por fin verás a Spector. Antes de nada sube a los ascensores. Aparecerá un escenario bastante tonto estilo *El retorno del Jedi* y llegará un jefe. Ve corriendo a la derecha y luego hacia la izquierda, en dirección al jefe. Golpéalo con el garrote. Repite la secuencia cinco veces hasta acabar con el malo.

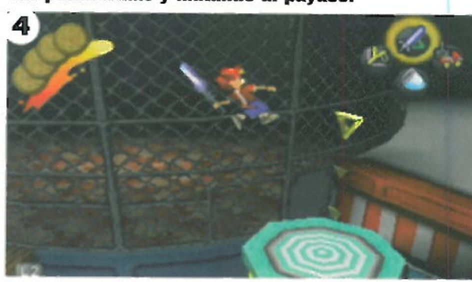
Ahora Specter entrará de un salto en la cabeza del monstruo y te disparará misiles y rayos láser. No sigue un patrón definido, pero tienes que intentar esquivar todo lo que te arroja. Cuando parpadeen las bolas detectoras, corre y salta antes de que emita luz. Entonces Specter disparará al aire y golpeará el suelo. Esquiva las sombras verdes y salta para evitar que te pegue un puñetazo. Al final el puño de Specter se pondrá verde y disparará rayos láser contra ti. Dispara contra las luces verdes para inmovilizarle los brazos. La plataforma en la que estás tiene tres partes: quédate en la de la derecha pero manténte cerca de la del centro. El robot se volverá hacia ti y disparará debajo de la plataforma, y tú tendrás que saltar rápidamente a la sección del centro y golpear la luz verde del robot con el garrote. Si lo haces tres veces acabarás con este enemigo.

Pero no te entusiasmes, que todavía no has acabado. Cuando hayas cazado a todos los monos aún faltará un jefe por derrotar. Para cazar al mono que falta vuelve a entrar en la torre y da un puñetazo contra la caja de la izquierda, utilizando el guante especial.

Ahora empieza la pelea definitiva con Specter. Empezará arrojando unas enormes bolas de fuego. Esquívalas y bombardéalo con la catapulta. Lograrás derrumbarlo pero no acabarás con él; gracias a su campo de fuerza conseguirá disparar más bolas de fuego contra ti. Esquívalas y rompe el campo de fuerza con ayuda de todas las armas de que dispongas. Al final, cuando Specter esté en el suelo, saca la red y atrápalo.

Ya está. Ahora, si entras en algunos de los minijuegos, podrás hacer prácticas de esquí o de boxeo. Pero no olvides que si quieres un éxito total debes completar todas las pruebas cronometradas y reunir todas las monedas de Specter. Gracias a nuestra ayuda descubrirás las monedas mientras estás buscando los monos, y en cuanto a las pruebas cronometradas, ya sabes donde están los simios. Sólo tienes que recorrer los distintos niveles y cazarlos tan deprisa como puedas.

[1] Una peli del oeste. [2] Pero no sale John Wayne, sino unos monos muy pesados. [3] Ahora estás en el circo. [4] Salva al profesor subiendo a las plataformas y matando al payaso.











[1] Es un transportador. Entra... [2] y media hora después estarás en esta cornisa. [3] Entra aquí para visitar a Specter. [4] No saldrá corriendo, porque tiene un pistolón y un peligroso robot tras el que refugiarse.



Trucos de la A a la Z

¡Bienvenidos a la más exhaustiva colección de trucos que es posible encontrar! Hemos clasificado los trucos así:

NUEVO - Este código es nuevo en la lista A-Z, y probablemente no lo encontrarás en otros sitios.
PLAT - Este juego está disponible en la gama Platinum.
CLAS - Estos son trucos clásicos de juegos más antiguos para PlayStation.

A

ABE'S ODDYSEE

Seleccionar nivel
Presiona R1 y pulsa Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda en la primera pantalla de opciones.

Ver secuencias FMV
Presiona R1 y pulsa Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha en la primera pantalla de opciones.

Minas de aire Verde
Presiona R1 y pulsa Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, X durante el juego. Abe producirá una mina de aire verde cada vez que elimine gases.

Solución instantánea de puzzle de voz
Presiona R1 y pulsa Triángulo, Arriba, Círculo, Izquierda, X, Abajo, Cuadrado, Derecha durante el juego. Ahora puedes usar cualquier sonido para resolver los puzzles de voz del juego.

ABE'S EXODDUS

Avanzar al siguiente camino
Presiona R1 y pulsa Círculo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado durante el juego. Nota: El nivel final tiene que jugarse igualmente para llegar al final del juego.

Ver secuencias
Presiona R1 y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha en el menú principal.

Seleccionar Nivel
Presiona R1 y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha en el menú principal.

Invencibilidad
Presiona R1 y pulsa Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Abajo, Abajo, Abajo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X durante el juego.

ACTUA SOCCER 2

En la pantalla de título, introduce los códigos siguientes:
Equipo de 11 Gremlin – Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Círculo
Jugadores invisibles – Cuadrado, Círculo, Abajo, Círculo, Arriba, Derecha, Cuadrado, Izquierda
Jugadores grandes – Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo
Jugadores pequeños – Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha
Jugar con pelota de playa – Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado
Modo animal súper lanudo – Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Derecha, Círculo, Arriba, Abajo
Modo pelota fantasma – Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Círculo, Círculo
Sin focos – Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Derecha, Derecha, Cuadrado
Modo monocromo – Arriba, Abajo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Arriba

ACTUA SOCCER 3

Equipos extra
Introduce PREM CLUBS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos para descubrir 24 equipos más.

Equipos de broma
Introduce TFF TEAMS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos para descubrir 24 equipos divertidos.

Equipo xxx de Shearer
Introduce SEXY FOOTBALL como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos. El equipo de Shearer aparecerá bajo «CHT1».

Equipo de estrellas del Leeds United
Introduce BREMNERS BOOT como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.

Equipo de prueba de Green House
Introduce OZONE LAYER como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.

Modo cabezones
Introduce TOP HATS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.

ADIDAS POWER SOCCER '98

Modo de Trucos
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla principal de inicio para mostrar la pantalla de entrada a los trucos. Luego, introduce uno de los códigos siguientes:

Modo cabezones
Pulsa Cuadrado, Círculo, Círculo, X, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

Equipos ocultos
Pulsa X, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo. Aparecerá una nueva bandera a la derecha de Holanda.

Ver créditos
Pulsa Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.

Estadio extra
Pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, X para activar el estadio «The Difference».

Ganar partido
Pulsa X, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo. Luego para el juego y gana el partido que prefieras.

AKUJI THE HEARTLESS

modo depuración
Para el juego, luego presiona L2 o R2 y pulsa Izquierda, Arriba, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.

Invencibilidad
Para el juego, luego presiona L2 o R2 y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Arriba, Círculo, Izquierda.

Sortilegios ilimitados una vez adquiridos
Para el juego, luego presiona L2 o R2 y pulsa Izquierda, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

ALIEN TRILOGY PLAT

Seleccionar nivel
Introduce GOLVLxx, donde xx corresponde al número del nivel deseado, como password. La frase «Cheat Activated» aparecerá tras seleccionar «Accept» para confirmar que todo ha ido bien. Selecciona la opción «Quit» y empieza el juego sólo con la pistola. Si empiezas en el nivel 34 verás la secuencia final del juego.

Modo dios
Introduce 1GOTP1NK8CIDBOOTSON como password. Tendrás todas las armas, munición infinita, invencibilidad y acceso a todos los niveles. Una nueva opción en la pantalla de título permitirá cambiar la imagen entre NTSC y PAL. Si guardas el juego en una tarjeta de memoria sólo se guardarán las armas y la munición.

Power rifle
Para el juego y pulsa Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado.

ANDRETTI RACING

Coches extra
Empieza una nueva carrera. Selecciona la opción «Begin Career». Introduce GO_BEARS! (para coches normales) o GO_BRUINS! (para coches de Fórmula Uno) en la pantalla «Register». Nota: «_» indica un espacio.

Modificar el coche en carrera
Para el juego durante una carrera. Entra en la pantalla «Race Statistics». Presiona Círculo y pulsa X. Aparecerá un menú de edición del coche.

APOCALYPSE

Para el juego, presiona L1, e introduce uno de los siguientes códigos:
Seleccionar nivel – Triángulo, Arriba, X, Abajo
Invencibilidad – Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo
Salud a tope – Cuadrado, X, Triángulo, Círculo
Todas las armas – Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, X, Cuadrado
Vidas infinitas – Triángulo, Círculo, X, Cuadrado
Caídas sin fin – X, X, X, X, X, X
Deshabilitar arma y ver salud – Arriba, Cuadrado, Arriba, X
Modo depuración – Abajo, Abajo, Triángulo.

ARMOURED CORE

Vista en primera persona
Pulsa Cuadrado + Triángulo + Start – el juego se detendrá. Pulsa Start para volver al juego con el nuevo ángulo de cámara.

Vista de cámara fija
Pulsa Círculo + X + Start – el juego se detendrá. Pulsa Start para volver al juego con la cámara fija en la posición actual.

Alternar emblemas de fondo
Resalta un emblema y entra en la pantalla de edición. Presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Select.

Cambiar nombre del piloto
Entra en el garaje y resalta la opción «Change AC Name». Presiona L2 + R2 + Derecha, luego presiona X y rápidamente presiona Cuadrado.

Vista predeterminada
Para volver a la vista predeterminada, pulsa Start para detener el juego y luego pulsa Start para continuar.

Extra sin límite



Completa más de 100 salidas con un récord mayor del 90% y una puntuación media de al menos el 98%. Se permitirán puntos de peso, de carga principal y de salida de generador ilimitados. Ignora el aviso de sobrecarga.

Extras por muerte
Adrede, muere con menos de 50.000 créditos. El juego volverá a empezar en el primer nivel con todos los items conseguidos en el juego anterior. Tu nombre de piloto cambiará a «Rebel» seguido por 3 números para confirmar que todo ha ido bien. La primera vez que lo hagas, el radar se convertirá en un sistema de rejilla y detectará misiles hacia ti. La cuarta vez que lo hagas, el arma trasera se podrá disparar en movimiento. La sexta vez, la energía disponible se duplica. Además, puedes disparar una bola con el cañón láser disparando el cañón y luego pulsando Salto.

ASTEROIDS

Nave Excalibur
Presiona Select y pulsa Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de la explosión de un asteroide confirmará la operación.

Seleccionar nivel
Presiona Select y pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de la explosión de un asteroide confirmará la correcta introducción del código. Luego pulsa Select + Start durante el juego. Usa el D-pad para seleccionar un nuevo nivel y zona, y para conmutar la detección de colisiones. Pulsa L1 para volver al juego.

Mini-juego Asteroids original
Presiona Select y pulsa Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de una explosión de asteroide confirma la operación. Pulsa Start y selecciona la opción «Classic Asteroids» en el menú principal.

Vida Extra (mini-juego Asteroids Original)
Pulsa Start para detener el juego, luego pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo.

99 vidas (mini-juego Asteroids Original)
Pulsa Start para detener el juego, luego pulsa Arriba, X, Abajo, Triángulo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo.

Invencibilidad (mini-juego Asteroids Original)
Pulsa Start para detener el juego, luego pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo.

AUTO DESTRUCT

Modo de Trucos
Para el juego y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, L1, R1, R1. Selecciona la opción «Cheat Menu» y pulsa el botón X. Luego introduce uno de los siguientes códigos para ver la correspondiente entrada en el menú de trucos.
Modo Blood– L1, Abajo, R1, Izquierda, L1, Derecha, R1
Inmortal – Izquierda, R1, Arriba, L1, Arriba, Derecha, R1, Abajo, L1
Swarmers x5 – Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, R1, L1, R1, L1
Doble láser - R1, L1, R1, L1, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha
New York time trial disponible - L1, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, R1 -
Tokyo time trial disponible - L1, Izquierda, Derecha, R1, Izquierda, Derecha, L1
Subway time trial disponible - L1, Izquierda, L1, R1, Derecha, R1
Seleccionar misión - Arriba, Abajo, Círculo, L1, R1, L1, Círculo, Abajo, Arriba -
Siguiente misión - Cuadrado, Círculo, R1, L1, Círculo, Abajo, L1, Arriba
Extra nitros - L1, Círculo, Abajo, L1, Arriba, Cuadrado, Círculo, R1
Extra dinero - L1, R1, Arriba, Círculo, Abajo, Cuadrado, Derecha, R1, L1
Añadir 1 minuto al tiempo - Abajo, L1, L1, Círculo, Círculo, R1, Arriba, Cuadrado, L1
Invulnerable - L1, L1, L1, L1, Izquierda, Círculo, Círculo, Cuadrado, L1
Combustible infinito - L1, Círculo, Izquierda, L1, Círculo, R1, L1, Arriba, R1, Abajo
Todos los time trials - R1, L1, Círculo, Izquierda, Círculo, Círculo, Izquierda, L1, Círculo
Menú afinar coche - L1, R1, L1, Arriba, Abajo, Círculo, Abajo, Derecha, Izquierda, Cuadrado, R1

Seleccionar Coche
Habilita el código de menú afinar coche. Luego, pulsa Izquierda, R1, Derecha, R1, Izquierda, R1, Derecha, R1 en el menú de afinar coche. Una opción «Car Select» aparecerá en esta pantalla, con más vehículos por conducir.

AZURE DREAMS

Reponer vida
Quédate en una esquina y pulsa repetidamente Triángulo + Círculo.

Truco Racetrack
Hay patrones en la pista que determinan quién gana. Guarda el juego en la casa de la madre, y ve a la pista. Compra diez billetes con cualquier selección. Empieza la carrera y no hagas nada. Busca el resultado de la carrera, reinicia, y vuelve a la pista de carreras. Mira las diferencias de la carrera anterior. Apuesta 10 billetes a esa carrera. Empieza la carrera y no hagas nada. Al darse el mismo resultado, serás el ganador.

Ítems ocultos
Un monstruo llamado Barong aparecerá en ocasiones en la torre. Pásalo y párate. Lánzale un ítem. El se comerá el ítem y devolverá uno completamente nuevo, incluyendo ítems especiales únicos de este sistema. Uno de ellos es una ballesta que puede usar contra trolls. Otras posibilidades son ítems raros como arenas azul y roja. Si no quieres el ítem que crea Barong, lánzaselo de nuevo. Puedes hacerlo varias veces antes de que Barong se niegue a comer.

B

BALLBLAZER CHAMPIONS

Campo invertido
Introduce la siguiente secuencia de clave: X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Cuadrado, X, X, X, X, Cuadrado, X, X, Triángulo, Triángulo, X, X, X, X, X, X, X, X, X, Círculo, X, X, Círculo, X

Gol invertido
Introduce la siguiente secuencia de clave para un juego en el que los puntos se consiguen marcando en tu portería.
X, X, X, X, Cuadrado, X, Círculo, X, X, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo, X, X, X, Cuadrado, X, X, Triángulo, X, X, Cuadrado, X, X, X, X, Cuadrado, X

Jugar como Xarta
Introduce la siguiente secuencia de clave: X, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado

Reducción
Introduce la siguiente secuencia de clave: X, Círculo, X, X, Círculo, X, X, X, X, X, X, X, X, X, Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, X, X, X, X, Cuadrado, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X

Mini-juego Ballblazer Original
Introduce la siguiente clave para jugar con la versión de 8 bits del juego
Cuadrado, Cuadrado, X, X, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado

BATMAN Y ROBIN

Invencibilidad
En la pantalla de título presiona L1, R2, R1, L2, Select, X, Círculo.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 CLAS

Selección aleatoria
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 en la selección de personaje. Pulsa Cuadrado, Triángulo, X, o Círculo mientras se mueve la caja de selección.

Quitar indicadores
Para un golpe, presiona Círculo + Triángulo + Cuadrado + X y pulsa Select. Esto quita las opciones continue, options y reset. Sigue pulsando los cuatro botones y pulsa Select de nuevo. Esto quita las barras Life y Over Drive. Para volver a la vista normal, repite el código pulsando Select una sola vez.

Vestuario alternativo
Gana el juego con Naru en el nivel siete. Usa Cuadrado o X para seleccionar un personaje.

Movimientos secretos instantáneos
Gana el juego con Naru, luego configura dos o más botones frontales para movimientos especiales. Pulsa todos los botones de movimientos especiales a la vez para conseguir un movimiento secreto. Esto no funciona con todos los personajes.

Soul Bombs ilimitadas
Pulsa Start para parar un combate. Usa la opción de configuración de mando para configurar los botones L1, L2, R1, y R2 a Soul Bombs. Vuelve al juego y pulsa uno de estos botones y X simultáneamente para soltar una Soul Bomb. Esta combinación puede pulsarse sin límite durante el combate.

Control Manual de cámara
Entra en el menú de configuración de botones, resalta un botón frontal cualquiera, y pulsa L1 + L2 + R1 + R2. Los controles de los botones frontales cambiarán a controles de cámara. La vista puede rotarse ahora manualmente.

Control de la pantalla de carga
Pulsa un botón cualquiera para alterar el color de la frase «Now Loading».

BIO F.R.E.A.K.S

Luchar contra un clon
Presiona Select mientras seleccionas un oponente en la pantalla de selección de personaje para luchar contra una versión clonada de dicho personaje.

Alternar vistas
Presiona L2 + R2 y pulsa fuera durante un combate. Presiona L2 + R2 y pulsa Abajo para volver a la vista normal.

BLACK DAWN CLAS

Modo dos jugadores
Pulsa Select + R2 en ambos controladores en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Aparecerá una nueva opción para dos jugadores. Selecciona esa opción para jugar tipo combate.

Seleccionar nivel
Presiona Izquierda + L2 y pulsa Select en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Empieza el juego y accede a cualquier misión desde el mapa.

Secuencia Secreta
Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurricane», y habilita el código «Set complete mission».

Códigos especiales
Para el juego, pulsa Select, L2, Select, R2, luego uno de los siguientes sufijos. La frase «Way to go» confirmará la correcta introducción del código.
Combustible y blindaje a tope - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo
Invencibilidad - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado
Desactivar detección de colisión - Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
Todas las armas - L1, L2, R1, R2
Modos de ametralladora - Select, Select, Select
Llamar al primer hombre ala - Cuadrado, Cuadrado, Círculo
Quitar pausa del menú - Abajo, R1, R2
Activar misión completa con contadores de misión en el nivel actual - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Abajo, Abajo, Abajo
Actualizar misil o cohete actual - L1, L1, R1, R1

BLAST RADIUS

Todas las naves potenciadas
Pulsa Derecha, L1, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, R2, L2, R2, Abajo, Arriba, Abajo en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Selecciona cualquier nave, empieza el juego, luego sal. Las cuatro naves estarán ahora potenciadas y el Sector 5 estará disponible para jugar.

Nave fantasma
Activa el código anterior. Luego pulsa Izquierda, Derecha, L1, Izquierda, Derecha, L1, R2, R2, L2, Izquierda, Derecha, Arriba en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Selecciona cualquier nave, inicia el juego, luego sal. La nave fantasma y el Sector 8 estarán disponibles en el juego.

Planetas alternativos
Pulsa Abajo, Arriba, L1, Derecha, L1, Arriba, Derecha, Select, Derecha, R2, L1, L2 en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Aparecerán las caras del equipo de desarrollo en lugar de los planetas de los primeros cuatro niveles. Los siguientes cuatro niveles tendrán otros objetos en lugar de los planetas. Nota: Este código no puede activarse con los códigos «Todas las naves potenciadas» o «Nave fantasma».

Niveles extra
Pulsa L1, Izquierda, L2, Abajo, Select, Izquierda, Abajo, R2, R2, R2, Select, Arriba en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Serán accesibles cuatro misiones extra, incluyendo aviones de la II Guerra Mundial y otros objetivos ocultos. Nota: este código no puede activarse con los códigos «Todas las naves potenciadas» o «Nave fantasma».

BLASTO

Ver bebés
Completa el juego tras salvar todos los bebés. Una nueva opción «View Babes» estará disponible al empezar el siguiente juego.

Códigos de Trucos
Introduce los códigos siguientes en la primera pantalla de inicio.
Apariencia alternativa - Arriba, Arriba, Abajo, X, Triángulo, Círculo
Jugar como Evil Blasto - Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda
Armas especiales - Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda
Aire no necesario al bucear - Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha
Small Blasto - Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba
Máxima salud con cada pastilla de salud - Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo
Láser azul - Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha
Disparos sobrecargados - Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda
Modo motion sickness - Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Restaurar la sangre de Kain
Pulsa Arriba, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda durante el juego.

Restaurar la magia de Kain
Pulsa Derecha, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda durante el juego.

Ver secuencias
Pulsa Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda durante el juego. Pulsa Select para ver las secuencias del Dark Diary.

BLOODY ROAR

Modo Big head
Select modo normal. Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego presiona L2 y pulsa X.



Cabezones con vestuario alternativo
Selecciona el modo normal. Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego presiona L2 y pulsa Círculo.
Luchador pequeño
Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego presiona R2 y pulsa X.
Luchador pequeño con vestuario alternativo
Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego presiona R2 y pulsa Círculo.
Grandes brazos
Presiona L1 + L2 y selecciona un personaje. Alternativamente, Completa el juego en el nivel cuatro o superior sin usar continuaciones.

BUSHIDO BLADE

Jefe oculto y final
Completa el modo story sin recibir impactos para luchar con el jefe secreto de cada personaje. Nota: esto incluye no usar ninguna continuación y seguir el código de Bushido.
Luchar como Katze
Vence a los 100 oponentes en modo slash sin morir.

BUST-A-GROOVE

Vista previa Dance
Completa el juego con el nivel de dificultad fácil.
Jugar como Capoeira
Completa el juego con el nivel de dificultad normal.
Jugar como Robo-Z
Completa el juego con el nivel de dificultad normal tras desbloquear la Capoeira.
Jugar como Burger Dog
Completa el juego como Hamm con el nivel de dificultad normal tras desbloquear el Robo-Z.
Jugar como Columbo
Completa el juego como Shorty con el nivel de dificultad normal tras desbloquear el Robo-Z.
Vestuario alternativo
Resalta un personaje y luego presiona Select y pulsa X.
Saltar Nivel
Completa el juego una vez con un personaje. Empieza el juego en modo un jugador y pulsa L2 + Select cuando empieza una canción para saltar al siguiente nivel.

BUST-A-MOVE 2 ARCADE ED.

CLAS

Otro mundo
Pulsa R1, Arriba, L2, Abajo cuando aparece «Press Start» en la pantalla de título. Un pequeño mago verde aparecerá en la esquina inferior derecha para confirmar que todo ha ido bien. Empieza un nuevo juego y la frase «Another World» aparecerá en la esquina inferior izquierda. Selecciona un juego de puzzle regular para 27 niveles ligeramente más rápidos con nuevos fondos.
Seleccionar Personaje
Empieza un puzzle. Pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla de mapa (alfabeto). Aparecerá una pantalla de selección de personaje. Pulsa Izquierda o Derecha para seleccionar un personaje y pulsa X para seguir. Aunque Bub aparecerá en la pantalla del mapa, tendrás a tu nuevo personaje en el juego. Si la CPU pierde en el modo Jugador vs. Computer, pueden seleccionarse nuevos personajes durante el siguiente juego.
Más créditos
Pulsa Izquierda, Derecha, R1, R2, L2, L1, Arriba, Abajo en el menú de opciones. Aparecerá un cronómetro de 30 segundos en la esquina superior derecha. Rápidamente resalta la selección «Credit» y pulsa repetidamente X o Círculo para subir hasta 29 créditos el total.

BUST-A-MOVE 3

Otro mundo
Pulsa Círculo, Izquierda, Derecha, Círculo en la pantalla de título. Aparecerá una hormiga en la esquina inferior derecha para confirmar la entrada correcta.

BUST-A-MOVE 4

Personajes Extra
En la pantalla de título pulsa Derecha, Derecha, Triángulo, Izquierda, Izquierda.
Opción Tarot
En la pantalla de título pulsa Arriba, Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba. Ve a la pantalla de opciones, y deberías ver una nueva opción llamada Tarot Reading (Love).
Talk Demo
En la pantalla de título pulsa Cuadrado, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Cuadrado. Ve a la pantalla de opciones, y deberías ver la Talk Demo bajo la opción Tarot.
Otro mundo
En la pantalla de título pulsa Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Triángulo.

C

CARDINAL SYN

Personajes ocultos
Introduce estos códigos en la pantalla de título cuando aparece «Pulsa Start».
Kron - Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, R1, R2
Bimorphia - Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado
Juni - Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Cuadrado
Khan - Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo
Moloch - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Cuadrado
Mongwan - Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo
Redempter - Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo
Stygian - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo
Vodu - Izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Círculo

CIRCUIT BREAKERS

Todas las pistas en modo un jugador
Empieza una carrera y para el juego. En una pausa, selecciona Opciones/Sonido, ve a FX y pulsa L1+L2.
Mejor motor en modo dos jugadores
Cuando vas a seleccionar una pista, pulsa X + Cuadrado + Triángulo + Círculo. Debería aparecer una imagen de un motor en la parte inferior de la pantalla si lo haces bien.
Coches habichuela en modo multiJugador
Tan pronto como empieza la cuenta atrás «3, 2, 1 GO», pulsa Círculo + Izquierda.
Correr de noche
Cuando vas a seleccionar una pista, pulsa L1+L2+R1+R2 para jugar de noche.
Pistas inversas en modo multijugador
En la pantalla de selección de circuito, selecciona el circuito en el que quieres correr y pulsa Select. Cuando los coches empiezan a entrar en el túnel, rápidamente pulsa y presiona X y Cuadrado. Mientras los mantienes pulsados, pulsa Izquierda o Derecha. Si el truco se activa bien, los coches se girarán y entrarán en el túnel de espaldas.
Pistas boca abajo
Cuando vas a seleccionar una pista, pulsa L1 + R1 + X + Abajo. Una rápida flecha debería aparecer en la parte inferior del panel de información.

COLIN McRAE RALLY

Códigos de Trucos
Introduce uno de los siguientes cuando te pide tu nombre:
Niebla en todas partes - Peasouper
Aceleración extra - Buttonbash
Copiloto con voz chillona - Heliumnick
Jugar con repetición de la jugada - Directorcut
Turbo extra (pulsa Select cuando la barra verde esté llena) - Kitcar
Motor de doble potencia - Moreoomph
Tracción trasera - Forklift
Da a tu coche tracción a las 4 ruedas - Trolley
Coche de gelatina verde - Blancmange
Conducción de noche - Nightrider

COLONY WARS

Todas las misiones y Finales
Para obtener todas las misiones y ver todos los finales introduce esta clave:
zX7z15EEvLax7Q0N
Códigos de trucos
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password. Recuerda que todos los códigos distinguen mayúsculas y minúsculas.
Seleccionar nivel - Commander*Jeffer
Potencia de arma primaria ilimitada - Tranquillex
Armas secundarias ilimitadas - Memo*X33RTY
Escudos ilimitados - Hestas*Retort
Desactivar todos los trucos - All*cheats*off

COLONY WARS: VENGEANCE

Códigos de Trucos
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password. Recuerda que todos los códigos distinguen mayúsculas y minúsculas.
Activar todos los códigos - Blizzard
Desactivar todos los códigos - Stormlord
Invencibilidad - Vampire
Todas las armas - Tornado
Sin recalentamiento - Dark*Angel
Armas secundarias infinitas - Chimera
Dispositivo posterior infinito - Avalanche
Montones de indicios - Hydra
Todas las naves disponibles - Thunderchild
Seleccionar misión y final - Demon

COMMAND AND CONQUER PLAT

Ver mapa completo
Presiona R1 + R2 + L1 + L2 + Círculo + Cuadrado mientras el juego se carga. Mantén los botones pulsados hasta que empiece la reseña de la misión. Se verá todo el campo de batalla. Un método alternativo para activar este modo es detener el juego y pulsar Círculo, Círculo, Círculo, Arriba, Círculo, Cuadrado, R1, Círculo, Círculo, Círculo.
Cañón de iones instantáneo
Para el juego y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, X, Cuadrado, Triángulo.
Ataque aéreo instantáneo
Para el juego y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Abajo, Izquierda, X, Cuadrado, Círculo.
Ataque nuclear instantáneo
Para el juego y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, X, Arriba, X.
Dinero Ilimitado
Para el juego y pulsa Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, L1, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda para 5.000 créditos adicionales. Repite este código las veces necesarias para dinero ilimitado.
Nivel extra
Introduce PATSUX como password en el disco GDI. Y empezará un nivel extra con 10.000 dólares, Tiberium extra, y doce comandos.
Misiones secretas
Introduce COVERTOPS como password. Este password puede activarse en cualquier disco con distintos resultados.
Narración japonesa
Introduce GODZILLA como password.
Ver secuencias FMV
Introduce CINEMA como password, luego espera hasta que aparezcan las secuencias FMV.
Ver créditos
Introduce JC como password
Misiones GDI
Misión- Password
2 - 45P55BEN4
3 - GCSA7DA419
4 - C9ROF2AD0
5 - OXL3NYNNO
6 - 506262HHJ
7 - GTJ2NBE51
8 - RZ6MTG54Y
9 - C99X345PC
10 - EAYHKOSNI
11 - 45P5Q0XAO
12 - MWLJPU955
13 - SZMYPPPOF8
14 - GTJ2PV460
15 - 457ED7G0U
Misiones NOD
Misión - Password
2 - C99FAXKW8
3 - RZNLQZ3NL
4 - W1954XWLF
5 - W15DASRS8
6 - 8PH1MR53W
7 - GTJKWOJDK
8 - YKK424K3D
9 - 874LCPUT4
10 - A8SHPAHXW
11 - OX3UKOP94
12 - QGDUMSK2J
13 - SZP09VDSB

C & C: RED ALERT

Modo Trucos
Pulsa en el botón «Teams» con Círculo, o el botón derecho del mouse. Luego, mueve el puntero sobre los siguientes iconos de la barra de herramientas y pulsa Círculo o el botón derecho del mouse en cada uno.
Victoria instantánea - X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
Bomba instantánea - Círculo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
Parabomba - Cuadrado, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo
1000 dólares - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo
Convertir ore en civilians - X, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X
Cambiar ore o cristales en oro - Cuadrado, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, Círculo
Chronoshift instantáneo - Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X
Revelar Mapa - Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado
Passwords soviéticos
Nivel - Password
1 - 17DUXFJ6C
2 - VMBWOQ284
3 - XN37MCCSO
4 - LH06FZZQL
5 - BUVV20LFF
6 - AVYQ10YA8
7 - LZRJTMQAN
8 - YQX4C9GFH
9 - 1QESO8LE0
10 - RKPOUOXJA
11 - CDLKYL7Q4
12 - 8T5GGDK25
13 - X5CDEOKN8
Passwords aliados
Nivel - Passwords
1 - LZ9SE4HPN
2 - FG0WEU9OO
3 - EC5NAHTU
4 - 9BFVYZAZ8
5 - P4XS4CZVC
6 - FMNAE6U08
7 - 7XIQW4KQI
8 - WPLAGLJ2G
9 - 4TNT8RJ21
10 - FZOZY7ZQA
11 - X9FJZVJZI
12 - 5RNHTXLRY
13 - J7VEWVT09
14 - OLHDAPYHL
15 - 17LE3FDV

C & C: RETALIATION

Misiones hormiga gigante
Completa el juego una vez. Ahora ve a Inglaterra para acceder las misiones Hormiga gigante.
Modo Trucos
Pulsa en el botón «Teams» con Círculo, o el botón derecho del mouse. Luego, mueve el puntero sobre los siguientes iconos de la barra de herramientas y pulsa Círculo o el botón derecho del mouse en cada uno.
Cortina de hierro instantánea - Cuadrado, X, Círculo, X, Triángulo, Triángulo
Revelar Mapa - Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado
Parabomba instantánea - X, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado
Chronoshift instantáneo - Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Círculo, Círculo
Todo Ore se convierte en gente - Cuadrado, X, Cuadrado, X, Cuadrado, X
1.000 dólares instantáneos - X, X,



Cuadrado, Circulo, Circulo, Circulo
Ventana instantánea - Circulo, Circulo, Triángulo, X, X, Cuadrado
Derrota instantánea - Circulo, X, Circulo, Cuadrado, Cuadrado, X
Bomba A instantánea - Circulo, X, Circulo, Circulo, X, Cuadrado
Los civilians tienen nombres - Cuadrado, Cuadrado, Circulo, Circulo, Triángulo, Triángulo.

COOL BOARDERS 2

Vestuario alternativo
Resalta la opción «Competition» en el menú principal y pulsa Abajo, R1, Arriba, R1, Abajo, R2, Arriba, R2, Arriba, Arriba, R1, Abajo, Abajo, R2. Cindy tendrá un vestido de piel e Irin un uniforme escolar en cualquier modo excepto Competition.

Menú oculto
Pulsa Select + Arriba en la pantalla Boarders Park.

Jugar como Snowman
Primero completa la competición en modo Hard. Alternativamente, completa el modo Freestyle primero para las categorias «Trick», «Time» y «Total» en las diez carreras.

Jugar como Jefe
Completa el modo Competition Mirror en primer lugar.

Jugar como Gray
Consigue 37.5 o más en modo Half Pipe o completa todos los trucos en modo Trick Master.

Tablas Extra
Entra en modo Freestyle con todas las pistas. Consigue el máximo récord en todas las pistas.

Tabla Freestyle SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar en la categoría «Trick» en al menos cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition.

Tabla All-Around SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar en la categoría «Total» en al menos cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition y Half Pipe.

Tabla Alpine SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar en la categoría «Time» en al menos cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition y Half Pipe.

Modo Hard
Completa las nueve pruebas en «Snowboarding Combined» en modo inverso y consigue cualquier posición. Presiona L1 y selecciona los modos «Freestyle» o «Snowboarding Combined» para jugar versiones hard de las carreras.

Modo espejo
Completa el modo Snowboarding Competition y entra en la pantalla de opciones. Pulsa Select en el mando dos, luego pulsa R1 + Cuadrado en la pantalla de selección de modo.

Carreras inversas
Completa las nueve pruebas en modo Snowboarding Competition y consigue cualquier puntuación. Presiona R1 y selecciona los modos «Freestyle» o «Snowboarding Combined» para jugar versiones inversas de las carreras.

Desactivar música
Rápidamente pulsa Start durante el juego hasta que la música quede tocando mientras el juego esté en pausa. Luego pulsa Start para volver al juego sin música.

Movimiento MC Twiste
Presiona Abajo/Derecha y pulsa L1 + L2 + R1 + R2.

COOL BOARDERS 3

Todas las pistas
Selecciona el modo Tournament e introduce WONITALL como nombre. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código.

Todos los boarders
Selecciona el modo Tournament e introduce OPEN_EM como nombre. Nota: «_» indica un espacio. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código.

Modo cabezón
Selecciona el modo Tournament y luego escribe BIGHEADS como nombre. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código. Pulsa R2 para aumentar o L2 para reducir el tamaño craneal.

Mostrar coordenadas
Selecciona el modo Tournament e introduce SHOWPOS como nombre. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código. La posición de tu personaje aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Ver fecha de programación del juego
Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el menú con las opciones de partir pantalla. La fecha de finalización del juego aparecerá en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Control de cámara
Pulsa Select durante el juego para seleccionar múltiples vistas.

Control de cámara de repetición
Presiona Izquierda durante una repetición para alternar a cámara lenta o presiona Abajo para detener.

Eliminar nevada
Empieza una carrera (y acábala si quieres), sal, luego pulsa repetidamente X. Vuelve a la carrera para correr sin nevar y mejor visibilidad.

CRASH BANDICOOT PLAT

Súper password
Introduce la siguiente secuencia en la pantalla de password para acceder a los 32 niveles, todas las gemas, y ambas llaves. Tras entrar la primera línea, dos líneas más aparecerán.
Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X

Menú depuración
Presiona Arriba + X en el logo de Naughty Dog hasta que aparezca la pantalla de título. Presiona Izquierda y pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Start. Durante el juego, para y pulsa Abajo, X 26 veces, Abajo. El sonido de un resoplido confirmará la correcta introducción del código. El juego continuará. Pulsa Select para mostrar un menú de depuración.

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK PLAT

Volver a las escenas de jefes
Coloca a Crash en la plataforma central. Presiona L1 + R1 + L2 + R2 + Triángulo y pulsa Arriba cuando Crash apunta arriba o abajo. Nota: Sólo pueden revisitarse los Jefes previamente hallados.

Máscara voodoo Extra
Presiona Arriba + Circulo tras perder una vida.

Nivel extra
Espera a que el segundo oso polar caiga del puente en el nivel «Insufrible», luego salta abajo tras él para entrar en un nivel extra.

Vidas extra
Salta sobre la cabeza del oso polar bebé en la segunda habitación combada (nivel 6-10) diez veces para recoger diez vidas extra.

CRASH BANDICOOT: WARPED

Demo de Spyro The Dragon
Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado en la pantalla de título.

Nivel 31 - Hot Coco
Ve al Nivel 14 y cabalga la mitad del camino por el nivel para encontrar un indicador cruzado alienigena a mano izquierda. Corre hacia el indicador para ser transportado al nivel 31.

Nivel 32 - Eggipus Rex
Ve al Nivel 14 y toma la gema amarilla. Sigue hasta llegar al área donde el gran dinosaurio persigue a Crash. Deja que el segundo pterodáctilo capture a Crash para llegar al nivel 32.

Completar el 105%
Recoge todas las reliquias y gemas, incluyendo las de los NIVELES EXTRA Hot Coco y Eggipus Rex. Las reliquias recogidas deben ser al menos de oro o platino. Luego, ve a la hermana de Crash, tras el punto de guardado, para encontrar otra gema clara. Toma la gema para ver unos bonitos fuegos artificiales y termina con un estado del 105%.

Uka Uka instantáneo
Pulsa Triángulo + Circulo + X + Cuadrado. Nota: Esto sólo puede hacerse una vez por vida.

Consejo: ubicación de Cinco vidas
Empieza el juego en el nivel 14 y toma la gema amarilla. Sigue hasta el final, y haz un salto doble sobre la gema amarilla. Luego, haz un doble salto para cruzar sobre el muro de acero para encontrar cinco vidas.

D

DARK FORCES

Menú de Trucos
Pulsa Izquierda, Circulo, X, Derecha, Circulo, X, Abajo, Circulo, X durante el juego. Aparecerá un menú de trucos con las siguientes opciones:
Invincible: Sin daños.
Coords: Muestra la posición actual.
Supermap: Muestra todo el mapa del nivel actual.
Maxout: Todas las armas y munición.
Pogo: Salto más alto para llegar a lugares antes inaccesibles.
Ponder: Desactivar IA.
Gamewon: Saltar al siguiente nivel.
Para saltar un nivel, activa la opción «Gamewon» en el menú de trucos. Vuelve a jugar y para el juego para acceder a una nueva opción de salto al nivel siguiente.

Seleccionar nivel
Introduce P3NDLDQNY2 como password para acceder a los niveles anteriores.

DEAD OR ALIVE

Luchar como Raidou
Desbloquea todos los vestuarios de todos los personajes. Selecciona el vestuario 14 (para personajes femeninos) o 5 (para personajes masculinos) y completa el juego en el nivel de dificultad normal y configuración prédeterminada.

Luchar como Ayane
Completa el juego con Raidou en el nivel de dificultad normal y configuración predeterminada.

Repetir final de round
Presiona Cuadrado + Circulo y pulsa Triángulo tras finalizar un round pero antes de empezar la postura de victoria. Sigue presionando Cuadrado + Circulo y pulsa Triángulo para repetir el fin del round.

DEAD BALL ZONE

Todos los estadios y equipos
Resalta la opción «Italian» en la pantalla de selección de lenguaje. Luego, presiona L2 + R1 + Arriba + Cuadrado durante unos diez segundos.

DEATHTRAP DUNGEON

Seleccionar nivel
Nota: Retira las tarjetas de memoria de la PlayStation antes de activar este código. Pulsa L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Circulo, R1, L1 en el menú principal. Ahora puedes seleccionar todos los niveles en la pantalla «Load Game».

Invencibilidad
Pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba en la pantalla de inicio.

DESTRUCTION DERBY PLAT

Pista extra Monastery Ruins
Introduce REFLECT! como nombre en un campeonato Wreckin' Race. Cuando el menú principal acaba cambia la carrera a Wreckin' Race-Practice. Monastery Ruins puede ahora seleccionarse como carrera. Esta pista normalmente se recompensa si se acaba primero.

Sin daños
Introduce !DAMAGE! como nombre.

Selecciona número de competidores
Introduce NPLAYERS como tu nombre. En el menú principal, ve a la pantalla de selección de pista. Tras seleccionar una pista, podrás seleccionar el número de competidores.

Oponentes humeantes
Introduce DERBYMAN como tu nombre.

Monkey secret
Selecciona Destruction Derby-Campeonato e introduce MONKEY como tu nombre. Empieza el juego y haz cinco 360s. Un mono empezará a correr por la pista. Golpear al mono te da un montón de puntos.

Ver el staff de Reflections
Presiona L1 + Izquierda + Circulo en la pantalla pirata.

Pista Ridge Racer type
Select modo dos jugadores. Introduce RIDGE como nombre de jugador uno y RACER como nombre del jugador dos.

Cuatro puntos fáciles
Presiona Acelerar + Derecha para conseguir unos segundos al principio de cada carrera.

Truco de tiempo
Selecciona Total Destruction en el menú principal. Cuando el juego empieza, para y sal. Si tenías 0 segundos en el reloj, tu nombre aparecerá en la tabla de mejores tiempos con 566.?? segundos.

DESTRUCTION DERBY 2 PLAT

Todas las pistas
Introduce MACSrPOO como tu nombre. Empieza una nueva carrera de práctica para acceder a las nuevas pistas.

Créditos animados
Introduce CREDITZ! como tu nombre. Aparecerán créditos animaods de los programadores, artistas, y otros miembros del equipo.

Secuencia de créditos FMV
Introduce ToNyPaRk como tu nombre. Aparecerá un video de todos los créditos con una secuencia FMV de fondo.

DIE HARD TRILOGY PLAT

Códigos de Die Hard 1
Para el juego, resalta la opción salir, luego presiona R2 mientras entras los siguientes códigos.
Invencibilidad – Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado.
Munición – Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha.
Objetivos flotan hacia el cielo – Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo.
Direcciones invertidas – Derecha, Cuadrado, Triángulo, Derecha.
Mostrar coordenadas – Izquierda, Circulo, Abajo, Cuadrado.
Modo esqueleto – Triángulo 10 veces, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha.
Modo tonto – Abajo, Circulo, Circulo, Abajo, Triángulo, Abajo.
Muertes extrañas – Circulo, Circulo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha.
Munición ilimitada y varias pistolas – Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Cuadrado, Derecha.

Códigos de Die Hard 2
Para el juego, resalta la opción salir y luego presiona R2 mientras entras los siguientes códigos.
Editor de mapa e invencibilidad - Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado.
Modo esqueleto - Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo.
Munición extra - Derecha, Cuadrado, Izquierda, Circulo, Triángulo, Abajo.
Modo Fergus - Circulo, Abajo, Abajo, Cuadrado, X, Cuadrado.
Invencibilidad – Abajo, Triángulo, Derecha, Cuadrado.

Conseguir la Beretta
Dispara al helicóptero que aparece por la izquierda de la pantalla al principio del nivel. Una Beretta, con el doble de potencia de fuego que la escopeta recortada, caerá tras su destrucción.

Códigos de Die Hard 3
Para el juego, resalta la opción salir, luego presiona R2 mientras entras los siguientes códigos.
Modo grande - Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo.
Modo Fergus - Circulo, Abajo, Abajo, Triángulo, X, Cuadrado.
Coche flotante - Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, X, Cuadrado, Abajo.
Modo sombra plana - Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda.
Cámara lenta - Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Abajo.
Vista cámara aérea - Circulo, Derecha,



Abajo, Cuadrado, Triángulo, Izquierda.
Vista persecución - Abajo, Círculo, Abajo, Círculo.
Cámara muy lenta - Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Derecha.
999 turbos - Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Abajo, X, X.
Vidas infinitas - Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Derecha.
Coches borrosos - Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Abajo.
Modo platillo volante - Derecha, Cuadrado, Triángulo, Abajo, X, X, X.

DOOM

Mostrar todas las líneas
Para el juego y pulsa Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Cuadrado. Para confirmar que todo ha ido bien, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana y desaparecerá al volver al juego. Todos los muros y límites aparecerán en el mapa del nivel actual.

Mostrar todos los ítems
Para el juego y pulsa Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Círculo. Para confirmar que todo ha ido bien, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana y desaparecerá al volver al juego. Todos los objetos incluyendo enemigos, ítems, armas, e interruptores secretos aparecerán en el mapa como triángulos azules.

Invencibilidad
Para el juego y pulsa Abajo, L2, Cuadrado, R1, Derecha, L1, Izquierda, Círculo. Para confirmar que todo ha ido bien, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana y desaparecerá al volver al juego. Tu personaje será invencible. Pero a diferencia del potenciador de invulnerabilidad, la pantalla no se pondrá en blanco.

Armas, munición & llaves
Para el juego y pulsa X, Triángulo, L1, Arriba, Abajo, R2, Izquierda, Izquierda. Para confirmar que todo ha ido bien, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana y desaparecerá al volver al juego. Todas las armas, munición y llaves del nivel actual estarán disponibles.

Seleccionar nivel
Para el juego y pulsa Derecha, Izquierda, R2, R1, Triángulo, L1, Círculo, X. Si el código se ha entrado correctamente, aparecerá un menú en la parte superior de la ventana. Pulsa Izquierda y Derecha para seleccionar un nivel y confirma tu entrada con Cuadrado, Círculo, Triángulo, o X.

Muros transparentes
Para el juego y pulsa L1, R2, L2, R1, Derecha, Triángulo, X, Derecha. Tu personaje ahora puede ve3r a través de una capa de muro o sprites.

FINAL DOOM

Para el juego e introduce lo siguiente.
Armas, munición, y llaves - X, Triángulo, L1, Arriba, Abajo, R2, Izquierda, Izquierda
Ver todas las líneas - Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Cuadrado
Ver todos los objetos - Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Círculo
Invencibilidad - Abajo, L2, Cuadrado, R1, Derecha, L1, Izquierda, Círculo
Seleccionar nivel - Derecha, Izquierda, R2, R1, Triángulo, L1, Círculo, X
Muros transparentes - L1, R2, L2, R1, Derecha, Triángulo, X, Derecha

Nivel Master
Misión - Password
2 - 610QNNFT35
3 - F!R251P1FD
4 - RBB4M6HRST
5 - QWC5CS83QS
6 - NJJ64RFRPM
7 - N1J74MYSPR
8 - 811TMQ8W64
9 - 7KKNL7D443
10 - 28RFDDS5YX
11 - C66YZLSGGG
12 - GR85XJVNBD
13 - C33V2DHGHK

Nivel 2
Misión - Password
2 - 7GGLPXL746
3 - YZGLPX2!56
4 - XHHSNYB965
5 - 75NK!VGZZO
6 - C2253RNRML
7 - NT!3JRNDCB
8 - 8LLT8KRV02

Nivel 3
Misión - Password
10 - !6PQGGJVOZ
11 - WHHTNNPS65
12 - O1JQYV3N34
13 - 5MMD72GFZ1
14 - HK25JRDQNL
15 - S772MKWKCF
16 - 78RB35L1VX
17 - J226DG5PNL

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Seleccionar nivel
Para el juego y pulsa Abajo nueve veces, Arriba, luego sal del juego. Selecciona la opción «Time To Kill» en la parte inferior del menú principal, pulsa Izquierda o Derecha para seleccionar un nivel, luego pulsa X para empezar el juego.

Códigos de Trucos
Para todos estos trucos, para el juego y entra el código.
Invencibilidad – L2, R1, L1, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Select, Select.
Repetición infinita – Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, L1, R1.
Invisibilidad – L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
Munición ilimitada – Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Select, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Select.
Todas las armas – L1, L2, Arriba, L1, L2, Abajo, R1, Derecha, R2, Izquierda.
Armas potenciadas – R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select.
Todos los ítems – R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2
Daño extra – L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.
Big Head Duke – R1 nueve veces, Arriba.
Duke cabezón – R1 nueve veces, Abajo.
Oponentes cabezones – R1 nueve veces, Izquierda.
Oponentes con cabeza pequeña – R1 nueve veces, Derecha.
Secuencia introductoria – Select, Arriba nueve veces, Select, L1.
Secuencia de victoria – Select, Arriba nueve veces, Select, L2.
Secuencia kilt – Select, Arriba 9 veces, Select, R2
Ver créditos – Select, Arriba 9 veces, Select, R1.
Juego completado – Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Start durante el juego.

Secuencia RoUgue Trip
Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el logo de GT Interactive durante la secuencia introductoria.

DYNASTY WARRIORS

Luchar como Zhuge Liang
Termina el juego con Guan Yu, Zhang Fei y Zhao Yun. Luego pulsa Izquierda en la pantalla de selección de personaje.

Luchar como Cao Cao
Termina el juego con todos los personajes excepto Guan Yu, Zhang Fei, y Zhao Yun.

Luchar como Lu Bu
Termina el juego con Zhuge Liang y Cao Cao.

Luchar como Toukichi
Activa Zhuge Liang, Cao Cao, y Lu Bu. Rápidamente pulsa Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, Círculo, Triángulo, R1, R2 en la pantalla de título.

Luchar como Nobunaga
Activa Lu Bu. Rápidamente pulsa Cuadrado, Arriba, Triángulo, Abajo, Círculo en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nobunaga se encuentra a la derecha de Shun Shang Xiang. Selecciona este personaje pulsando L1 o R1 en la pantalla de selección de personaje – tiene básicamente los mismos ataques que Lu Bu.

Luchar como Sun Shang Xiang
Rápidamente pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, Triángulo, Cuadrado, L1, R1 en la pantalla de un jugador. El sonido de una espada confirmará la correcta introducción del código. Selecciona este personaje (una chica), pulsando L1 o L2 en la pantalla de selección de personaje.

E

EXCALIBER 2555 A.D.

Códigos de Trucos
Para el juego e introduce lo siguiente:
Salud total - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
Todas las armas - Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado
Mostrar cajas de colisión - Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado
Saltar nivel - Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo

F

FADE TO BLACK

Entrar en modo truco
Introduce Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo, Triángulo como password. Ignora la respuesta «Invalid Code». Ahora pueden activarse los siguientes trucos.

Ver secuencias
Entra en modo truco. Entra Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Círculo, X como password. aparecerá un jugador FMV.

Seleccionar nivel
Entra en modo truco. Entra Círculo, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, Cuadrado como password. Empieza un nuevo juego y pulsa Start durante el juego. Pulsa Círculo para seleccionar la opción «Resume». Ahora puede accederse a cualquier nivel del juego.

Escudo permanente
Entra en modo truco. Entra Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X como password. Empieza un nuevo juego con un escudo siempre lleno. Observa que aún puedes morir de otros modos.

Invencibilidad
Entra en modo truco. Entra Triángulo, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo como password. Empieza un nuevo juego. Observa que el uso de esta opción puede desactivar la colisión de sprites y el mandato Use.

FELONY 11-79

Ver cámara alternativa
Presiona Select y pulsa Triángulo durante el juego.

Todos los vehículos y pistas
Rápidamente pulsa L2 + R1 + R2, R2, L2, R1 + Triángulo en el mando dos del menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código.

Todos los vehículos y pistas (alternativa)
Presiona Triángulo y rápidamente pulsa R1 + L2 + R2, R2, L2, R1 en el mando dos la pantalla de selección de modo de juego. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Alternativamente, usa el mando dos en la pantalla de selección de modo de juego. Presiona Triángulo, luego presiona L2 + R1 + R2. Suelta L2 + R1 + R2, luego pulsa R2, L2, R1 mientras mantienes pulsado Triángulo.

Vehículos secretos
Para acceder a los vehículos ocultos, haz lo siguiente.
360 - Completa la pista de Paris con más de 2,5 millones de dólares. Para ello, usa el DRM (Dodge Ram). Entra en el metro y destruye ambos trenes y algunos coches. Luego, usa el último teléfono en el mapa.
BUS - Completa la pista Seaside.
CIV - Completa la pista Downtown.
DAM - Completa la pista Metro City.
DBL - Completa la pista París en menos de cuatro minutos.
DTK - Completa la pista París.
ELS - Completa la pista Seaside con más de 2,5 millones. Para ello, selecciona el vehículo Dump Truck. Al empezar la pista, gira hasta que reciban dos contenedores con 100.000 dólares cada uno, pero ignora el resto para ahorrar tiempo.
FD7 - Completa la pista Downtown en cuatro minutos.
FML - Completa la pista Downtown sin dinero acumulado y sin daños.
GT1 - Completa la pista Seaside en cuatro minutos.
GTK – Sobrepasa el límite de velocidad en la sección freeway de la pista Seaside en al menos 53 mph.
GT5 - Completa la pista Seaside.
GTS - Completa la pista Downtown con más de 1 millón. Alternativamente, completa la pista Seaside.
LIM - Completa la pista París.
NSR - Completa la pista Downtown.
PLC - Completa la pista Seaside sin dinero acumulado y sin daños.
PCS - Completa la pista Downtown en cuatro minutos.
RCC – Destruye las repisas del muro izquierdo en la tienda al final de la pista de París antes de que acabe el tiempo. Para ahorrar tiempo, intenta hacerte con la RCC, luego usa un teléfono.
SIR - Completa la pista Downtown.
SSP – Excede en 144 mph en el control de velocidad de la pista Seaside.
TAC - Completa la pista Metro City en cuatro minutos.
TNK - Completa la pista Paris sin acumular dinero y sin daños.
VPR - Completa la pista Downtown con más de 1 millón. Para conseguirlo, selecciona la 318 como vehículo. Vuelve hacia la joyería al principio de la pista. Destruye el resto de la joyería, lo que te dará 80.000 dólares más.

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP

Atributos de jugador Ilimitados
Resalta uno de los atributos en la pantalla de edición de jugador, luego pulsa L1, L2, X, Cuadrado, X. Cualquier atributo puede ahora subir hasta 99.

FIFA '99

Encontrar a Ronaldo
Ronaldo se encuentra en el juego como Calcio en el equipo del Inter de Milán.

FINAL FANTASY VII PLAT

Materia Bahamut ZERO
En el cohete con Cid, entra la combinación Círculo, Cuadrado, X, X. Ahora ve a Budenhagen en el Cosmo Canyon, y examina la Materia Azul. Bahamut Zero es tuya.

FIGHTING FORCE

Modo de Trucos
Presiona Izquierda + Cuadrado + L1 + L2 + R1 + R2 en el menú principal. Las palabras «Cheat Mode» aparecerán en la parte inferior de la pantalla para confirmar la corrección del código. Entra en la pantalla de opciones para acceder a invencibilidad y opciones de selección de nivel.

Vidas Ilimitadas
Para el juego y pulsa Derecha, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X.

FORMULA ONE PLAT

Modo Buggy
Presiona Select y rápidamente pulsa Derecha, Arriba, Triángulo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Triángulo en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Buggy Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Tu coche se convertirá en un pequeño buggy 4x4.

Modo motocicleta
Presiona Select y rápidamente pulsa Abajo, Arriba, Círculo, Triángulo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Bike Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Tu coche se convertirá en una pequeña motocicleta.

Pista de Lava
Presiona Select y rápidamente pulsa Cuadrado, Círculo, Arriba, Derecha, Derecha, Círculo, X en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Lava Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. La pista se convertirá en lava, con las demás áreas en gris.

Modo galimatías
Presiona Select y rápidamente pulsa Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Círculo, Cuadrado, Cuadrado en la pantalla de opción practice, qualify, race. La



frase «Gibberish Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Murray hablará en galimatías.

Pista Extra (Frameout City)
Presiona Select y rápidamente pulsa Izquierda, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Arriba, Derecha en la pantalla race qualify. La frase «Bonus Track Activated» confirmará la correcta introducción del código. La pista extra será seleccionable la siguiente vez que empieces una nueva carrera. Esta pista está disponible normalmente sólo tras las 17 carreras en modo campeonato, con un final de primero, segundo, o tercero en el campeonato. Guarda el juego en una tarjeta de memoria para conservar la pista extra seleccionable.

Modo alemán
Presiona Select y rápidamente pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Círculo, X en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «German Mode Activated» aparecerá. Los comentarios serán ahora en alemán durante la carrera al margen del lenguaje seleccionado. Sin embargo, los comentarios tienen que estar activados en el menú de opciones de sonido para ser audibles.

Modo español
Presiona Select y rápidamente pulsa Triángulo, Círculo, Derecha, Círculo, Triángulo, Círculo, Derecha, Círculo en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Spanish Mode Activated» aparecerá. Commentary will ahora be in Spanish during la race regardless de la selected language. Los comentarios serán ahora en español durante la carrera al margen del lenguaje seleccionado. Sin embargo, los comentarios tienen que estar activados en el menú de opciones de sonido para ser audibles.

FORMULA ONE '98

Pista oculta
Introduce CHEESY POOFS como nombre de piloto.

Pista coliseo romano
Introduce GO COWS como nombre de piloto.

FUTURE COP: L.A.P.D

Para el juego y resalta la selección «Sound FX Volume» en la pantalla de opciones, luego introduce los códigos siguientes para el efecto deseado.
Invencibilidad - Círculo, Círculo, Select, Select, Círculo, Select, X, Cuadrado
Saltar nivel - Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Select, X, Select
Armas potenciadas - Círculo, X, Select, Cuadrado, Círculo, X, Select, Cuadrado

Todas las misiones completas, todas las armas extra
Introduce DYPYFASRHR como password.

Todas las misiones completas y bloqueadas, todas las armas extra
Introduce DYSIFASRHY como password.

G

GEX CLAS

Seleccionar nivel
Ve a la bóveda de seleccionar nivel y pulsa R1 + Select. Luego pulsa X, Cuadrado, X, Derecha, Arriba, Izquierda, Círculo, Círculo, Abajo, Abajo.

Acceso a todos los niveles
Ve a una plataforma y pulsa R1 + Select. Luego pulsa Círculo, Start, Derecha, Arriba, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Arriba, Start. Para los trucos siguientes, para el juego, presiona R1, e introduce el código deseado.
Potenciador de hielo – Círculo, Círculo, Izquierda, Abajo, Círculo, Arriba, Derecha
Potenciador de salto – X, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha
Potenciador de velocidad – Abajo, Start, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Start
Potenciador bola de fuego - X, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha
Potenciador de luz - Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, Derecha
Invencibilidad - X, Cuadrado, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha

Final largo
Durante el juego, para, presiona R1 y pulsa Círculo, Derecha, Derecha, Abajo, Triángulo, Abajo, Círculo, Derecha, Derecha, Abajo, Triángulo, Abajo, Start. El final extendido del juego aparecerá. La escena incluye sketches y gráficos usados durante el desarrollo del juego. Este es el final visto normalmente sólo tras completar el nivel Planet X.

GEX: ENTER THE GECKO

Modo depuración
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Pulsa Start para volver al juego, luego pulsa Select para mostrar el menú debug.

Vidas Ilimitadas
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo.

Invencibilidad
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda.

Seleccionar nivel
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha. Vuelve al juego y pulsa Select para seleccionar un nuevo nivel.

Comentarios de Gex
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo. Vuelve al juego y pulsa Select para que Gex haga un comentario.

Gex deambulando
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Abajo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.

Nivel times
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Triángulo, X. Vuelve al juego y vuelve a la Media Dimensión. Pulsa Select para ver el nivel estadísticas o Cuadrado para las veces más rápidas.

Mejor final
Introduce la siguiente clave para empezar con todos los extras recogidos.
R1, R2, X, L2, Cuadrado, X, Cuadrado, R2, R2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, Cuadrado

G-POLICE PLAT

Invencibilidad
Presiona L1 + R2 + Cuadrado y pulsa Izquierda durante la exposición de la misión. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nota: El juego no seguirá más allá de la misión actual cuando este código esté habilitado. Sin embargo, puede usarse para intentar varias estrategias y opciones antes de jugar en modo normal.

Todas las armas, munición ilimitada
Presiona L2 + R1 + Círculo y pulsa Izquierda en la pantalla de carga de armas tras la exposición de la misión. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nota: El juego no seguirá más allá de la misión actual con este código activado. Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password.
Misiones secretas - PANTALON
Tráfico civil rápido - BENIHILL
Activar sirenas - WOOWOO
Ángulo de cámara extra - SUPACAM

GRAN TURISMO PLAT

Modo alta resolución
Consigue una licencia International A, luego entra en la liga GT y gana cuatro copas, incluyendo la GT World Cup. Alternativamente, completa con éxito las pistas en modo arcade en el nivel de dificultad duro.

Secuencia Extra
Selecciona el modo arcade, obtén las pistas extra, luego finaliza en primer lugar en todas las pistas con cualquier coche. Tiene que hacerse en el modo clase A, B, y C en dificultad normal o mayor. Una opción «Staff Video» aparecerá ahora bajo «Extra Items».

GRAND THEFT AUTO PLAT

Invencibilidad
Pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado en el menú principal.

Modos de trucos
Introduce los siguientes nombres de jugador para activar los correspondientes trucos. Nota: Todos los códigos del juego pueden usarse combinados. Entra y acepta un código, luego ve a «Rename» e introduce otro código. Tu personaje puede renombrarse a cualquier otro nombre tras entrar el último código.

Todas las armas, munición ilimitada, seleccionar nivel, 99 vidas, blindaje, salir de la cárcel, ver coordenadas, máximo nivel buscado, 5x extra - BSTARD
Sin policía - CHUFF
Todas las ciudades - TURF
Saltar ciudad - WEYHEY
Seleccionar nivel - SKYBABIES

I

ISS PRO '98

Jugadores clásicos de All-Star
Resalta la opción «Exhibition», luego pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X. El sonido de aplausos confirmará la correcta introducción de esta parte del código. Presiona L1 + R1 en la pantalla de selección de país para mostrar el equipo Classic All-Stars. Para un juego de dos jugadores con ambos equipos como Classic All Stars, resalta un país y presiona L1 + R2 en el mando uno, mientras el mando dos se usa para seleccionar el mismo país mientras los botones están pulsados. Luego, suelta los botones y selecciona el mismo país con el mando uno.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Bikinis en natación estilo libre
Resalta «100m Free Style» en la pantalla de selección de juego y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X. Las nadadoras llevarán bikinis durante el evento.

Marcadores ocultos
Selecciona la opción Start desde la pantalla de título. Entra en un evento y para el juego. Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + Cuadrado + X + Triángulo + Círculo. Mantén estos botones pulsados y repetidamente pulsa Arriba o Abajo para quitar los marcadores de la pantalla.

Lanzadera espacial
En el lanzamiento de pértiga, salva la altura de 4,5 metros al primer intento. En el segundo intento, fija la marca a 5,0 metros y sáltala. Una lanzadera espacial volará cuando la pértiga se fije de nuevo.

Tiranosaurio Rex
In el Shot Putt, obtén una distancia compuesta por números iguales, como «11.11» o «55.55». Aparecerá un Tiranosaurio Rex tras la multitud del estadio.

OVNI
En Javalina, pulsa el botón Cuadrado o Círculo una vez y empieza a correr hacia la línea de salida. Cuando aparece el contador del ángulo, pulsa y presiona X para llevarlo a 60 grados. Cuando llegue el contador, empieza a pulsar Cuadrado o Círculo rápidamente. Asegúrate de correr a toda velocidad y suelta la javalina antes de la línea de salida. La javalina tiene que arrojarse con la máxima potencia con un ángulo de más de 60 grados. Un OVNI caerá sobre el estadio con la javalina sobresaliendo de él.

Pájaros
En Disco, obtén una distancia que cuadre en metros y centímetros, como «55.55» o «23.23». Una bandada de pájaros aparecerá sobre el estadio.

Topo
En el Triple Salto o Salto de longitud, cuadra los tres últimos números de tu distancia, como «13.33» o «19.99». Un topo aparecerá en la ubicación de tu salto.

Balón
En el lanzamiento de martillo, consigue una distancia que cuadre en metros y centímetros, como «1.01», «21.21», o «35.35». Aparecerá un balón desde la multitud.

Dirigible
En el salto de altura, clasifícate al primer intento. En el segundo intento, ajusta la barra más de 40 cm y sáltala. Durante el tercer salto, aparecerá un dirigible.

J

JONAH LOMU RUGBY

Equipos extra
Gana la Territories Cup durante el juego normal. Usa la opción «Play» para acceder a otra liga con equipos extra como Barbarians, British Lions, y World XV. Usa la opción «Play» de nuevo tras ganar la copa en esa liga para acceder a un nuevo grupo de equipos extra, incluyendo Codemasters, Rage All-Stars, y Team Lomu.

JUMPING FLASH

Control de nubes
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Arriba o Abajo en la pantalla de título para controlar la velocidad de las nubes.

Seleccionar nivel
Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, X, X, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Triángulo, X, Triángulo en el menú principal. El menú se pondrá en rojo para confirmar el código correcto. Pulsa Derecha para seleccionar un nivel.

Jugar de nuevo
Tras completar el juego, los niveles pueden jugarse de nuevo con objetos añadidos, desplazados o desaparecidos. Cada nivel tendrá además un límite de tiempo.

Saltos extra
Tras completar el juego, ve a la pantalla de selección de etapa. Pasa por los niveles hasta que aparece la palabra «Extra». Reinicia el juego para saltar cinco veces en lugar de tres en una fila.

Modo súper
Completa el juego (sin incluir extras) sin usar ninguna continuación para entrar en modo Super. En este modo, puedes saltar seis veces en lugar de tres en una fila. Pulsa Triángulo para caer más rápido y hacer más daño cuando caes sobre los enemigos. Pulsa L1 o L2 para correr y saltar más.

JUMPING FLASH 2 CLAS

Modo súper
Termina el juego y guárdalo en una tarjeta de memoria. Tras cargar la partida guardada en la pantalla de título, resalta «Game Start» y pulsa Izquierda. El juego ahora puede cambiarse a modo Super, lo que te permite saltar seis niveles en lugar de tres. Pulsa el botón salto cada vez que alcances la altura máxima.

Modo extra
Tras completar el juego in modo Super, puede repetirse con mayor dificultad en modo Extra.

Tex AI
Pulsa Arriba, Abajo, L1, R2, R1, L2, Izquierda, Derecha, Select en la pantalla de título. Selecciona la opción «Support AI» en options menu para acceder a Tex.

Rachel AI
Pulsa Izquierda, Derecha, R1, L2, L1, R2, Arriba, Abajo, Triángulo, Select en la pantalla de título. Selecciona la opción «Support AI» en el menú de opciones para acceder a Rachel.

K

KENSEI: SACRED FIST

Modo batalla extra
Completa el juego con todos los personajes normales, luego de nuevo con todos los personajes ocultos. Estará disponible un modo de batalla extra.

KLONOA: DOOR TO PHANOTMILE

Nivel extra Balue's Tower (Extra Vision)
Salva los 72 Phantomilians.





Probar música
Completa el juego extra Balue's Tower. Aparecerá una opción «music test» en la pantalla de seleccionar nivel.

Pantalla de Control de título
Pulsa L2 y R2 en la pantalla de título para modificar la pantalla.

Seleccionar nivel
Completa el juego, luego vuelve a la pantalla de título. Selección la opción «Continue», luego selecciona «Vision Clear».

KRAZY IVAN

Seleccionar nivel
Resalta Rusia y pulsa Derecha en la pantalla de seleccionar nivel con el globo. Presiona X + Abajo/Izquierda antes de que aparezcan los detalles de la misión japonesa. El globo empezará a botar por los niveles. Suelta los botones cuando aparezca un nivel específico para jugarlo.

Final verdadero
Cuando el generador de escudo estalla en el nivel final (Japón), ve al centro de la explosión para conseguir un nivel oculto y el verdadero final del juego.

L

LIBERO GRANDE

Jugar como Gregorio Zonaras
Completa con éxito el modo arcade con la dificultad normal.

Jugar como Arnold Lang
Consigue más de 8000 puntos en el modo «Challenge 9».

Jugar como Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner, o Gerald Wells
Gana la copa internacional con todos los países con el nivel de dificultad normal.

Jugar como Ruprecht Goes
Desbloquea las tres últimas opciones en modo «Challenge 9».

Jugar como David Magellan
Consigue más de 1150 puntos en modo «Challenge 9» con todas los niveles de dificultad.

Jugar como Maurice Poulenc
Consigue superar un marcador global de 100 con cualquier equipo en modo «vs. CPU».

Modo 1998 World Cup France
Selecciona «International Cup» y resalta la opción «New Game/Continue». Luego presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Círculo. Los equipos serán los mismos que en la Final de 1998 World Cup France.

LOADED

Máxima potencia de fuego
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Triángulo. La opción extra «Power» aparecerá para confirmar el código. Selecciónalo para subir la potencia de fuego de tu arma al máximo.

Recargar Munición
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Derecha, Círculo. La opción extra «Ammo» aparecerá para confirmar el código. Selecciónala para aumentar tu munición hasta un límite de 32.000. Sin embargo, el juego puede presentar problemas si te pasas de 15.000.

Recargar salud
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo, Círculo. La opción extra «Health» aparecerá para confirmar el código. Selecciónala para recargar la barra de vida.

Vidas Extra
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Izquierda, Abajo, Derecha, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo.

Bombas Extra inteligentes
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa R1, R2, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R1, R2, Círculo, Círculo, Cuadrado.

Saltar Nivel
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa X, R1, Triángulo, R1, Cuadrado, Círculo, R2, R2, X, Cuadrado, Triángulo, X.

Seleccionar nivel
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo.

Modo dios
Pulsa Start durante el juego en el nivel uno para mostrar el menú de opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Cuadrado, Abajo, Abajo, Cuadrado, Abajo, Abajo, Círculo. Un rectángulo aparecerá en la esquina superior izquierda para confirmar el código. Se habilitarán bombas inteligentes ilimitadas, munición, vidas y el salto de nivel.

M

MADDEN '97

Equipos ocultos
Empieza un juego de exhibición. Selecciona dos equipos cualesquiera y las opciones de controlador. Entra como nombre TIBURON y pulsa X para aceptar. Pulsa Círculo para volver a la página de selección de equipo. Debería haber ocho equipos disponibles más: All-Madden All-Time, 50's y 60's, All 70's, All 80's, AFC pro bowl team, NFC pro bowl team, EA Sports Team, y Team Tiburon. Los equipos ocultos también pueden elegirse al azar pulsando L2 + R2 en modo exhibición.

Ver secuencias
Presiona R1 o R2 cuando la pantalla negra con el logo PlayStation aparece mientras se carga el juego. Aparecerá una pantalla titulada «Cinematics» en lugar de la pantalla de título. Pueden verse las secuencias FMV de ganar, perder y Super Bowl.

MADDEN '98

Equipos extra
Introduce uno de los siguientes nombres en el menú «Create Player» para activar el equipo extra correspondiente.

EQUIPO - NOMBRE
EA Sports - ORRS HEROES
Tiberon Team - LOIN CLOTH
All Time All Madden - COACH
All '60s - PAC ATTACK
All '70s - STEELCURTAIN
All '80's - GOLD RUSH
NFC Pro Bowl - ALOHA
AFC Pro Bowl - LUAU

Estadios Extra
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador en el menú «Create Player» para activar el correspondiente estadio extra.

ESTADIO NOMBRE
Astrodome ETSONS
Cleveland Browns Stadium DAWGPOUND
Old Miami Dolphins Stadium DANDAMAN
Old Oakland Stadium SNAKE
Old Tampa Bay Stadium BIG SOMBRERO
RFK Stadium OLDDC
Tiburon Sports Complex SHARKSFIN
Wild West GHOST TOWN

Efectos de Jugador
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador en el menú «Create Player» para activar la correspondiente función.

EFECTO - NOMBRE
Defensas mejorados - LEECH
Capturas fáciles - GLOVES
Patadas largas - BIGFOOT
Brazo agarrotado - JACKHAMMER

MADDEN '99

Equipos extra
Introduce uno de las siguientes entradas en la pantalla de código.

EQUIPO	CÓDIGO
NFC Pro Bowl	BESTNFC
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All-Madden	BOOM
All-Time Stat Leaders	IMTHE-MAN
60s Greats	PEACELOVE
70s Greats	BELLBOTTOMS
80s Greats	SPRBWLSHUFL
90s Greats	HEREANDNOW
All-Time Greats	TURKEYLEG
75th Anniversary Team	THROW-BACK
NFL Equipment Team	GEARGUYS
1999 Cleveland Browns	WELCOMEBACK
EA Sports	NTHEGAME
Tiburon	HAMMERHEAD

Estadios extra
Introduce uno de las siguientes entradas en la pantalla de códigos.

ESTADIO - CÓDIGO
EA Sports - EA_STADIUM
Tiburon - OURHOUSE
Cleveland - DOGPOUND99
RFK - THEHOGS
Original Miami - NOTAFISH
Original Tampa - SOMBRERO
Original Oakland - STICKEM
Astrodome - FOR_RENT

MARVEL SUPER HEROES

Luchar como Dr. Doom
Completa y guarda el juego con la configuración predeterminada. Desactiva la opción «Shortcuts». Entra en la pantalla de selección de personaje. Pulsa Abajo, pulsa Abajo de nuevo y presiona el botón. Rápidamente pulsa X, Círculo, R1 en este orden, presionando cada botón mientras pulsas el siguiente botón. En este punto, Abajo + X + Círculo + R1 deberían presionarse. Oirás como dice «Captain America», pero aparecerá la cara y el nombre de Dr. Doom.

Luchar como Thanos
Completa y guarda el juego con las opciones predeterminadas. Desactiva la opción «Shortcuts». Entra en la pantalla de selección de personaje. Pulsa Arriba, pulsa Arriba de nuevo y presiona el botón. Rápidamente pulsa L1, Triángulo, Cuadrado en ese orden, presionando cada botón al pulsar el siguiente botón. En este punto, deberías presionar Arriba + L1 + Triángulo + Cuadrado. Oirás como dice «Spider Man», pero aparecerán la cara y el nombre de Thanos.

Desactivar gemas de poder en modo vs.
Pulsa Select en los controladores uno y dos antes de que empiece el combate. La frase «No Gems» aparecerá para confirmar el código.

Seguir luchando
Presiona Select tras el último asalto del final del combate para seguir golpeando a tu oponente.

Vestuario alternativo
Desactiva la opción «Shortcuts». Presiona Arriba (si tu personaje está en la fila superior) o Abajo (si tu personaje está en la fila inferior) durante unos tres segundos y pulsa cualquier botón en la pantalla de selección de personaje.

Arrojar calabazas
Usa una gema Reality, luego pulsa Select.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER NUEVO

Para obtener estos personajes ocultos, resalta el segundo personaje mencionado, presiona Select, y pulsa cualquier botón.

Evil Sakura - Hulk
Mech Zangief - Blackheart
Mephisto - Omega Red
Shadow - Dhalsim
US Agent - Bison

MAX POWER RACING

Coches GTI
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera Rome y pulsa L1, Círculo, R1, Cuadrado, L2, Cuadrado.

Coches potenciados
Selecciona el modo arcade. Luego, resalta la carrera UK y pulsa R1, Cuadrado, L1, Círculo, R2, Círculo.

Coches R/C
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera USA y pulsa Cuadrado, L1, R2, L2, Círculo, R1.

Pista Max Power
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera Peru y pulsa Círculo, Cuadrado, R2, R2, R1, R1.

Todas las pistas
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera Africa y pulsa R1, R2, R1, L1, Cuadrado, L1.

Pistas inversas
Completa con éxito las treinta pistas para correr cualquier pista en dirección opuesta.

MEDIEVIL

Modo trucos
Para el juego, luego presiona L2 y pulsa Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo.

Modo trucos extendido
Para el juego, luego presiona L2 y pulsa Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo, Derecha.

METAL GEAR SOLID

Equipo de camuflaje
Completa el juego en el menor nivel de dificultad tras someterte a tortura pulsando Select. Otacon dará a tu personaje la ropa de camuflaje tras salvarte. Deja que acaben los créditos y luego guarda el juego. Carga el juego para empezar con la ropa de camuflaje.

Bandana
Completa el juego sin someterte a la tortura. Tu personaje salvará a Meryl y recibirá la bandana. Cuando la lleves, la bandana te dará munición ilimitada en todas las armas.

MICRO MACHINES V3 PLAT

Introduce los códigos siguientes como nombre de jugador. Puedes entrar tantos nombres como quieras:

Nueve vidas en modo un jugador - CATLIVES
Tres vidas en modo multi-jugador - 3LIVES
Todas las pistas en modo multi-jugador - GIMMEALL
Tanques en todas las pistas en modo multi-jugador - TANKS4ME
Sin armas de tanque en modo multi-jugador - NOTANKS
Nieve durante la consecución del trofeo - WINTERY

En los siguientes códigos para el juego e introduce el mandato:

Transformar el coche en cualquier objeto - Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda
Objetos flotantes - Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X
Doble velocidad - X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X
Coches de la CPU lentos - Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cruz
Vista trasera del coche - Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo

Grandes saltos
Pulsa Cuadrado, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo durante el juego. Un beep confirmará la correcta introducción del código. Entra el código de nuevo para desactivar este modo.

MORTAL KOMBAT 3

Menú extendido 1
Pulsa X, L1, L2 tras la pantalla «Prepare For Kombat». El sonido de un címbalo confirmará la correcta introducción del código. Pulsa Arriba en la opción «Kombat» de Kombat Kube y aparecerá un signo de interrogación azul.

Menú extendido 2
Pulsa X, Círculo, Triángulo, R1, R1, R2, R2, R1, R1 en la pantalla de copyright. Shao Kahn dirá «You'll never win» para confirmar el código. Pulsa Arriba en la opción «Kombat» de Kombat Kube y aparecerá un signo de interrogación azul con dos opciones más.

MORTAL KOMBAT 4

A-Z

Menú trucos
Introduce Kombat Kode 302 213 en la pantalla 2 Jugadores Vs. Abandona el combate y ve al menú de opciones. Resalta «Versus Screen Enabled» y presiona Block + Run durante diez segundos.
Vestuario alternativo
Pulsa Start y cualquier botón para rotar la pantalla select pictures dos veces para activar el segundo vestuario de cada personaje, excepto Sonya y Tanya. Las imágenes de la pantalla deben rotarse tres veces para estos personajes.
Luchar como Meat
Entra en «Group Mode» y completa con éxito el juego con los 16 personajes. Tras conseguir esto, selecciona cualquier personaje y empieza una partida. Tu personaje jugará como Meat con los movimientos del personaje que hayas seleccionado.
Luchar como Goro
Selecciona el icono invisible en la parte inferior de la pantalla de selección de personaje. Pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda para resaltar el icono de Shinnok, luego pulsa Run + Block.
Luchar como Noob Saibot
Introduce el Kombat Kode 012 012 en la pantalla de 2 Jugadores Vs. Abandona el combate y ve a la pantalla de selección de personaje. Selecciona el icono invisible en la parte inferior de la pantalla de selección de personaje. Pulsa Arriba, Arriba, Izquierda para resaltar el icono de Reiko, luego pulsa Run + Block.
Seleccionar nivel en un solo jugador
Entra en el menú «Practice» y selecciona el nivel que aparece antes del nivel donde quieres empezar. Empieza un combate en modo practice, luego sal inmediatamente. Empieza un juego de un solo jugador para empezar en el nivel deseado.
Ver biografías
Entra en modo «Kombat Theatre», resalta el personaje deseado y pulsa Block.
Kombat Kodes
Introduce uno de los siguientes códigos para activar el correspondiente efecto.
EFECTO - CÓDIGO
One-hit win - 123 123
Noob Saibot mode - 012 012
Red Rain (Rain stage) - 020 020
Explosive Kombat - 050 050
No se pierden las armas - 002 002
Desactivar golpes - 100 100
Desactivar daño máximo - 010 010
Desactivar golpes y máximo daño - 110 110
Arma aleatoria - 111 111
Empezar con arma aleatoria - 222 222
Empezar con armas débiles - 444 444
Muchas armas - 555 555
Combate silencioso - 666 666
Cabezones - 321 321
Luchar en la guarida de Goro (Spike Pit) - 011 011
Luchar en Well (Scorpion's Stage) - 022 022
Luchar en el nivel de Elder God (Blue Face) - 033 033
Luchar en nivel Tomb - 044 044
Luchar en nivel Rain - 055 055
Luchar en nivel Snake - 066 066
Luchar en el templo de Shaolin - 101 101
Luchar en el bosque animado - 202 202
Luchar en Prisión (nivel Fan) - 303 303
Luchar en Ice Pit - 313 313

MORTAL KOMBAT TRILOGY PLAT

Personajes clásicos
Pulsa Select para seleccionar Rayden, Jax, Kung Lao, o Kano en versiones originales de estos luchadores.
Seleccionar nivel
Resalta Sonya y pulsa Arriba + Start en modo un jugador o Vs. La pantalla temblará y se oirá una explosión para confirmar el código.
Créditos ilimitados
Pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda en la pantalla de la historia. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. La pantalla de créditos cambiará a «Freeplay».
Luchar como Chameleon
Si luchas como jugador uno, selecciona cualquier ninja masculino (Reptile, Classic Sub-Zero, Rain, Human Smoke, Ermac, Noob Saibot, o Scorpion) y presiona Izquierda + R1 + R2 + Cuadrado + Triángulo hasta que empiece la lucha. Si luchas como jugador dos, selecciona cualquier ninja masculino y presiona Derecha + R1 + R2 + Cuadrado + Triángulo hasta que empiece la lucha. Chameleon es un ninja que se transforma en los otros ninjas en el juego. Cuando la lucha empieza, tu ninja explotará y se convertirá en Chameleon.
Selección de personaje aleatoria
Presiona Arriba + Start en la pantalla de selección de personaje.
Cajas Roja y azul «?»
Rápidamente pulsa HK, LK, RUN, LP, HP, HP, HP LP, LP en la pantalla de la historia. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
«?» en Kube
Presiona Arriba + R1 + R2 + L1 + L2 y pulsa Arriba cuando el cuadrado etiquetado «Konfigure Kombat» aparece en el menú de opciones. La pantalla temblará para confirmar el código. El menú «?» se abrirá, dando acceso a una completa serie de opciones.

MOTORHEAD

Notas sobre Trucos
Las mejores puntuaciones no se guardarán si se activa cualquier truco.
Vista más rápida
Introduce SOFTHEAD como código en el menú opciones. La cadencia de frames se mantendrá a 25 por segundo, pero mejorada.
Vista aérea
Introduce SUPERCAR como código en el menú de opciones.
División en dos coches y pistas
Introduce COWRULES como código en el menú de opciones.
División en un coches y pistas
Introduce FRAGTIME como código en el menú de menú opciones. Nota: esto también activará la división en 2 coches y pistas.
Pista Nolby Hills
Introduce TURBOMOS como código en el menú de opciones. Esto también activará la división en 1 y 2 coches y pistas.
Todos los coches y pistas
Introduce LASTCODE como código en el menú de opciones.
Demo alternativa
Introduce INSANITY como código en el menú de opciones. El modo demo durará tres minutos e incluye ocho coches con efectos de cámara especiales.
Desactivar todos los trucos
Introduce NOCHEATS como código en el menú de opciones.
Créditos alternativos
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + Cuadrado + Círculo en la pantalla de créditos para cambiar los nombres a los de modo demo.
Mensaje de créditos extra
Introduce SH4 como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones. Un mensaje extra correrá con los créditos en pantalla.
Humo coloreado
Localiza la estación de servicio en Gold Bridge. Conduce hacia atrás alrededor de los surtidores tres veces en veinte segundos. Tu velocidad debe superar los 40 km/h al pasar la puerta.
Coche Turbo
Encuentra el callejón sin salida al principio de la larga recta en treinta segundos en Red Rock. Conduce hacia atrás y pasa de 20 km/h.
Ver equipo de desarrollo
Localiza la larga subida antes del cine y la disco en Neocity. Conduce a través del muro de la primera casa a la izquierda.
Coches con rebote
Localiza el callejón a la izquierda de la carretera pasado el edificio Atlantika Central Station. Conduce desde aquí a la esquina izquierda a la derecha del edificio en menos de veinte segundos.
Coches tipo jeep
Para después de la puerta del Black Lotus Club durante unos quince segundos.
Gravedad Lunar
Conduce a la puerta izquierda del garaje con imágenes de Digital Illusions en Nolby Hills a más de 75 km/h.

MOTO RACER

Introduce estos códigos en la primera pantalla «Pulsa Start». El logo debe reaparecer para confirmar el código.
Ver créditos - Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Círculo, Arriba.
Ver secuencia de victoria - Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, L1, Arriba, R2, X
Activar las diez pistas - Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, Círculo, R2, Triángulo, X
Activar las diez pistas al revés - Abajo, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Círculo, L2, Triángulo, X
Modo moto inverso - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Círculo, R1, L1, Triángulo, X
Modo mini motos- Arriba, Abajo, R2, L2, Abajo, Arriba, L1, X
Motos Turbo potenciadas - Arriba, Arriba, Arriba, Triángulo, R1, Triángulo, R2, Arriba, Arriba, X
Pistas de noche - Arriba, Círculo, L1, Abajo, Triángulo, L2, Círculo, Izquierda, R1, X
Vehículos del futuro - Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, L1, R2, L2, R1, Círculo, X
Sólo moto, sin piloto - Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, L1, R1, X
Sólo piloto, sin moto - Derecha, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, L2, R2, X

MOTO RACER 2

Introduce los códigos siguientes en el menú principal.
Pista extra - R1, R2, Arriba, Izquierda, Triángulo
Motos más rápidas - Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Triángulo, X
Saltos mayores - Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, X
Otros pilotos limitados a 50 km/h - Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, L1, R1, X
Ganar el Campeonato final - R2, L2, Arriba, Arriba, Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Abajo, R1, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Arriba, Abajo, R, Triángulo, R2, L1, Cuadrado, R2, L2, L2, Arriba, Abajo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Triángulo en el menú principal.

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Opciones avanzadas
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 cuando selecciones ítems en el menú opciones.
Pilotos fantasma
Presiona R1 al seleccionar una opción de tarjeta de memoria y selecciona la opción «Load Ghost». Podrás mirar o pilotar contra los mejores tiempos del equipo de Sony.
Modo Perfect run
Pulsa R1 al seleccionar la opción «Replay Video».
Aceleración instantánea
Pulsa Reverse mientras presionas X.

N

NASCAR '99

Correr como Bobby Allison
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Charlotte. Resalta la opción «Select Car» y pulsa Izquierda, Arriba, Derecha, Cuadrado, X, Círculo, L1, L2, R2, R1 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Davey Allison
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Talladega. Resalta la opción «Select Car» y pulsa Arriba, X, Abajo, R1, Izquierda, Círculo, Derecha, Cuadrado, L2, R2 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Alan Kulwicki
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Bristol. Resalta la opción «Select Car» y pulsa R1, R1, R2, R2, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, X, X en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Cale Yarborough
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Darlington. Resalta la opción «Select Car» y pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Círculo, Izquierda en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Richard Petty
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Martinsville. Resalta la opción «Select Car» y pulsa Arriba, R1, Derecha, Círculo, Abajo, X, Izquierda, Cuadrado, L1, R1 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Benny Parsons
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Richmond. Resalta la opción «Select Car» y pulsa R2, R2, L1, L2, L2, L2, R1, R2, R2, L1 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Conductor con aspavientos
Selecciona la vista cockpit, luego presiona Select hasta que el piloto agite los brazos.

NBA IN THE ZONE 2

Equipo All-Star
Resalta «Start» en la pantalla de título y presiona L1 + R2 + Select + Start hasta que la pantalla se desvanece. el Equipo All Star puede seleccionarse en el modo exhibición.
Jugadores Extra
Magic Johnson
Crear un nuevo jugador y seleccionar modelo número 25.
Larry Bird
Crear un nuevo jugador y seleccionar modelo número 29.
Michael Jordan
«M.GUARD» en los Bulls.
Shaquille O'Neal
«S.CENTER» en los Lakers.
Charles Barkley
«C.FORWARD» en los Rockets.

NBA Jam Extreme

Códigos de la pantalla de récord
Los siguientes códigos se introducen en la pantalla de récords. Se entran un par de letras cada vez. Entra el primer par, borra atrás dos veces, e introduce el siguiente par, repitiendo hasta completar el código. Un sonido y un flash confirmará la correcta introducción del código. En este punto, puedes entrar un récord normalmente.
Empezar en playoffs - PL, AY, DE, FS.
Empezar en finales - FI, NA, LS.
Empezar playoff con 2-0 - CH, EE, SY.
Empezar finales con 3-0 - NO, VI, CE.
Hacer un calentamiento de 45 segundos antes de jugar - SH, OO, TO, UT.
Modo test de sonido - KA, ZO, O. El test de sonido aparecerá justo antes de la pantalla de selección de equipo permitiendo reproducir la música y los sonidos en el juego.
Códigos antes del juego
Inicia las siguientes acciones con el mando en la pantalla de selección y complétalas en la pantalla Vs. La acción final del código debe completarse en la pantalla Vs. para activar el truco. Un efecto de sonido y la imagen de un jugador en la parte inferior de la pantalla confirmarán el código.
Mostrar porcentaje de tiros - Presiona Extreme + Shoot.
Turbo permanente - Presiona Turbo y pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.
Sin contadores de turbo - Presiona Turbo + Extreme y pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.
Sin público - Presiona Extreme + Pass + Arriba.

NBA LIVE '98

Tiro libre mínimo
Presiona R1 mientras tiras un tiro libre.
Girar pelota antes de tiro libre
Presiona R1 + L1 y pulsa X cuando la pelota se mueve en la barra de potencia «T».
Tiro de prueba
Presiona L1 mientras tiras un tiro libre.
Modo trucos
Entra en la pantalla «User Setup», resalta el equipo a controlar y pulsa Arriba hasta que



aparece la frase «Start New». Pulsa X, introduce «Secrets» (con mayúscula y minúsculas) como nombre, y pulsa Start. Resalta la nueva opción «Secrets» y pulsa Circulo. Resalta la opción «Secret Code» y pulsa X. Introduce uno de los siguentes códigos (atención a mayúsculas y minúsculas) y pulsa Start. Nota: algunos códigos tienen varias configuraciones. Para cambiarlas, resalta el código y pulsa Izquierda o Derecha. Los códigos se guardarán en memoria si guardas el juego inmediatamente después de entrar el código.

Pista acuática

Introduce Seaweed como código. El siguiente juego tendrá lugar bajo el agua.

Disfraces de Halloween

Introduce Scary como código. El equipo de casa jugará disfrazado. Entra Freaky como código para que el equipo visitante sea el disfrazado.

Jugadores Invisibles

Introduce Cloak Home como código. El equipo de casa será invisible. Entra Cloak Away como código para que se el equipo visitante.

Jugadores camaleón

Introduce Lizard como código. El equipo de casa se camuflará con la pista, o entra Reptile como código para que lo haga el equipo visitante.

Jugadores de peluche

Introduce Pin rocks como código. Selecciona la respuesta «He's both» a la pregunta que aparece. La opción «The Lovable Pin» estará ahora disponible. Activa «Halloween costumes» y «The Lovable Pin» para convertir todos los jugadores en ositos de peluche.

Equipos Extra

Entra en la pantalla «Rosters» y selecciona la opción «Create Custom Team». Introduce uno de los siguientes lugares y nombres de equipo para activar el correspondiente equipo consistente en miembros del equipo de desarrollo.

Lugar	- Nombre equipo
EA	- Europals
Hitmen	- Coders
Hitmen	- Earplugs
Hitmen	- Idlers
Hitmen	- Pixels
QA	- Campers
QA	- DBuggers
QA	- Testtubes
TNT	- Blasters

NBA LIVE '99

Equipos Extra

Entra en la pantalla «Rosters» y selecciona la opción «Create Custom Team». Introduce uno de los siguientes lugares y nombres de equipo para activar el correspondiente equipo consistente en miembros del equipo de desarrollo.

Lugar	- Nombre equipo
EA	- Europals
Hitmen	- Coders
Hitmen	- Earplugs
Hitmen	- Idlers
Hitmen	- Rebounds
Hitmen	- Pixels

NEED FOR SPEED 2 CLAS

Pilotar un Ford Indigo

Introduce LILZIP como password. Este coche está disponible normalmente tras ganar el modo torneo.

Pista Monolithic Studios

Introduce SHOTME como password. Esta pista cruza diversos exteriores de un estudio cinematográfico.

Super motor

Introduce POWRUP como password. Un motor Pioneer con mayor aceleración en modo arcade y mejor aceleración y más velocidad punta en modo simulación estarán disponibles para todos los coches. Nota: Entra POWRUP por segunda vez para aumentar aún más la potencia.

Vistas de cámara adicionales

Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + X + Triángulo + Cuadrado + Circulo mientras se carga una pista. Suelta los botones cuando la carrera empieza para seleccionar hasta nueve cámaras en lugar de las cuatro habituales.

Mapa de carrera

Presiona Triángulo y suéltalo dos veces para mostrar el mapa en pantalla.

Vehículos ocultos

Introduce las siguiente claves para pilotar el correspondiente vehículo u objeto. Para el jugador dos, cambia la ME del final por una U.

VEHÍCULO/OBJETO - PASSWORD
Mercedes Benz - BNZME
Saab - BEETME
BMW - BMRME
Mazda - MAZME
Citroen 2CV - CITME
Volkswagen Beetle - BUGME
Audi Quattro - QUATME
Jeep Wrangler - YJME
Volvo station wagon - VOVME
Limousine - LIMOME
Land cruiser - LCME
Jeep Commanche - JEPME
Van - VANME
Army truck - ARMYME
Snow plow - SNOWME
School bus - BUSME
Tram - TRAMME
Semi tractor - SEMIME
Covered wagon - WAGOME
Tyranosaurus Rex - TREXME
Vendor stand A - STDAME
Vendor stand B - STDBME
Vendor stand C - STDCME
Wooden crate - CRATME
Log - LOGME

NEED FOR SPEED 3 - HOT PURSUIT

Todos los coches, todas las pistas estándar

Introduce SPOILT como nombre en la pantalla de opciones.

Vistas de cámara adicionales

Introduce SEEALL como nombre en la pantalla de opciones. Vistas adicionales normalmente disponibles sólo durante las repeticiones estarán disponibles en la pantalla de opciones. Nota: las vistas extra sólo pueden activarse en modo un jugador.

Accidentar los demás coches

Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones de juego, luego inmediatamente presiona Start + Select + R1 + L2 antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. Toca el claxon durante el juego para lanzar a los demás coches.

Sin accidentes

Pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha en la pantalla de carga.

Motor potenciado

Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente presiona Izquierda + Cuadrado + Circulo antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. La potencia de tu coche aumentará un 25%.

Coche pesado

Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente presiona Select + Cuadrado + X antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Choca con otros coches durante el juego para echarles de la carretera.

Policía de chicle

Selecciona la pista Redrock Ridge. Pulsa Start para cargar la carrera, luego inmediatamente presiona Abajo + R1 + L2 antes de aparecer la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Los Land Rovers verdes serán reemplazados por chicles policía durante la carrera.

Sin jeeps policiales

Selecciona la pista Rocky Pass. Pulsa Start para cargar la carrera, luego inmediatamente presiona Derecha + R1 + L2 antes de que la pantalla de carga aparezca. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Los Jeeps en blanco y azul serán reemplazados por Crown Victorias durante la carrera. Para activar este código en la pista Summit, presiona Abajo + R1 + L2 mientras la pista se carga.

Modo cámara lenta

Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente presiona Arriba + X + Triángulo antes de que la pantalla de carga aparezca. Mantén los botones pulsados hasta la pantalla de carga desaparezca.

Opciones avanzadas

Gana Knockout y Tournament en modo simulación.

Pistas extra

Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de opciones, luego selecciona la opción single race para correr en la pista correspondiente. Nota: Las pistas extra se desbloquean normalmente ganando todo el torneo en cualquier dificultad excepto en for multijugador. La pista Empire City se obtiene ganando el modo Beginner.

PISTA - DESCRIPCIÓN - NOMBRE
The Room - Pista Toy car - PLAYTM
Caverns - Underground - XCAV8
Auto Cruz - Pista Canyon - XCNTRY
Space Race - Estación espacial - MNBEAM
Scorpio 7 - Pista subacuática - GLDFSH
Empire City - Pista extra - MCITYZ

Coches Extra

Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de opciones, luego selecciona la opción single race para correr con el correspondiente coche. Nota: El CLK GTR normalmente sólo se puede seleccionar tras ganar el torneo en modo Expert. El Niño se consigue tras ganar en modo Knockout con la mayor dificultad.

Nombre de Coche
Jaguar XJR15
1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR AMGMRC
El Niño supercar ROCKET

NFL BLITZ

Jugadores ocultos

Selecciona la opción «Enter Name For Record Keeping» e introduce uno de los nombres de jugador y PIN siguientes. la frase «Lights out, baby» se oirá para confirmar el código.

Nombre	- PIN
ALLEN	- 7911
AUBREY	- 6666
AZPOD	- 4777
BERT	- 8735
BRIAN	- 2221
BYRON	- 1969
DAVID	- 3456
FRANC	- 1221
FRANZ	- 8421
GATSON	- 1111
JOVE	- 6644
SHINOK	- 8337
SKULL	- 1111
BRAIN	- 1111
RAIDEN	- 3691
JENIFR	- 3333
JUAN	- 6521

Modo trucos

Pulsa Turbo, Salto y Pasar para cambiar los iconos bajo los cascos en la pantalla versus. Los números de la lista siguiente indican el número de veces que se pulsa cada botón. Tras cambiar los iconos, pulsa el D-pad en la dirección indicada para activar el código. El nombre del código y un sonido confirmarán la introducción del código. Por ejemplo, para entrar 1-2-3 Izquierda, pulsa Turbo, Salto dos veces, Pasar tres veces, Izquierda.

EFECTO - CÓDIGO
Super field goals: 1-2-3 Izquierda
Allow stepping OB: 2-1-1 Izquierda
Power-up blockers: 3-1-2 Izquierda
Pases rápidos: 2-5-0 Izquierda
Super passing1: 4-2-3 Derecha
Desactivar estadio: 5-0-0 Izquierda
Late hits: 0-1-0 Arriba
Huge head: 0-4-0 Arriba
No first downs: 2-1-0 Arriba
No intercepciones: 3-4-4 Arriba
No punting: 1-5-1 Arriba
Turbo infinito: 5-1-4 Arriba
Super blitzing: 0-4-5 Arriba
Power-up teammates: 2-3-3 Arriba
Power-up defensa: 4-2-1 Arriba
Niebla: 0-3-0 Abajo
Niebla espesa: 0-4-1 Abajo
Show field goal %: 0-0-1 Abajo
No random fumbles: 4-2-3 Abajo
Oculta nombre receptor: 1-0-2 Derecha
Big football: 0-5-0 Derecha
Equipo jugadores pequeños: 3-1-0 Derecha
Equipo jugadores grandes: 1-4-1 Derecha
Equipo cabezones: 2-0-3 Derecha
Cabezones: 2-0-0 Derecha
No play selection1: 1-1-5 Izquierda
Show more field1: 0-2-1 Derecha
No CPU assistance1: 0-1-2 Abajo
Power-up speed1: 4-0-4 Izquierda
Tournament mode2: 1-1-1 Abajo
Smart CPU opponent3: 3-1-4 Abajo
No head: 3-2-1 Izquierda
Tiempo: despejado: 2-1-2 Izquierda
Tiempo: nieve: 5-2-5 Abajo
Tiempo: lluvia: 5-5-5 Derecha
Power-up offence: 3-1-2 Arriba
Invisible receiver highlight: 3-3-3 Izquierda
Equipo sin cabeza: 1-2-3 Derecha
Juego nocturno: 2-2-2 Derecha
Fast turbo running: 0-3-2 Izquierda
Invisible: 4-3-3 Arriba
Hyper blitz1: 5-5-5 Arriba
1 - Dos jugadores aprobación requerida.
2 – Sólo en dos jugadores.
3 – Sólo en un jugador.

NFL GAMEDAY '98

Modo trucos

Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el menú principal. Entra la selección «Easter Eggs» en la pantalla de opciones e introduce uno de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente.

Efecto - Password
Jugadores con pierna corta - ahab
Pases más precisos - air_attack
L2 + X para super shoulder charge - bettis
Piernas más fuertes - big_foot
Menos penalties - blind_ref
Más penalties - busy_ref
CPU juega sola - cloud_of_dust
Jugadores planos - cookie_cutter
Defensa CPU potenciada - cpu_defence
Delantera CPU potenciada - cpu_offence
Ver créditos - credits
Grandes recepciones - crunch_time
CPU lista - deep_gray
Equipos idénticos - equal_teams
Jugadores más rápidos - fire_drill
Todos los jugadores - flat_land
Jugadores pequeños - flea_circus
Mayor dificultad - gd_challenge
Mejores intercepciones - gloves
Sin cabezas - horsemen
Jugadores grandes - humongous
Jugadores sombra - invisible
Jugadores muy rápidos - juice
Mejor cubierta DB - leech
Sin manos - look_ma
Equipo McMahon - mcmahon
CPU conoce el juego seleccionado - psychic
Menos ruido ambiental - quiet_crowd
Defensa salta más - rejection
Patadas altas - thin_air
Jugadores planos - virtual_polygons
CPU estúpida - watery_ai

NFL GAMEDAY '99

Equipos extra

Pulsa Circulo en la pantalla de selección de equipo para acceder a varios equipos Superbowl y All-Star.

Modo trucos

Entra en el menú Easter Egg e introduce uno de los siguientes códigos para activar la característica correspondiente:

Efecto - Código
Todos los jugadores iguales - EVEN_TEAMS
Todos los jugadores tienen apellidos europeos- EURO_LEAGUE
Todos los jugadores tienen apellido de los créditos - SPORTS
Todos los apellidos de los jugadores son BOBO - BOBO
Quien lleva la pelota corre más - ROCKET_MAN
Grandes jugadores - BUNYON
Dificultad Extra - GD_CHALLENGE
Área de touchdown, campos de gol invisibles - GRUDGE_MATCH
CPU oculta el pase - CON_MAN
CPU conoce tu juego - MIND_READER
CPU hace grandes jugadas - PRIME_TIME
CPU línea ofensiva con gran fuerza y velocidad - CPU_STUFFS
CPU celebra en la open field - HOT_SHOT
CPU los jugadores son más rápidos - CPU_SCORES
Jugadores planos - PLAYING_CARDS
Grandes manos para receptores - STICKEM
Jugadores invisibles - INVISIBLE
Juiced endurance - STAMINA
Large football - BIG_BALLS
Longer field goals - STEEL_LEG



Louder noises - BIG_HITS
More hamstring injuries - HAMSTRUNG
Sin penalties - BLINDERS
Jugadores tienen una cuerda roja atada a la cabeza - PUPPETS
Jugadores con nombre del básquet - HOOPS
Jugadores con nombres de presidentes - PRESIDENTS
Jugadores con nombres de programadores - RED_ZONE
Las patadas vuelan más rato - HANGTIME
Fatiga rápida - WEAK
Running back is juiced - DAVIS
Scrambled frame rate - ITS_IN_THE_FPS
Ver cheerleaders tras un juego - SLIDES-HOW
Pequeños, rápidos jugadores- POP_WAR-NER
Speed juiced - COFFEE_BREAK
Swim move juiced - SWIMMERS
Televisores en la barriga de los jugadores - TELE_TUMMY
Jugadores pequeños - FLEA_CIRCUS
Ver créditos - CREDITS
Zero stamina and more fatigue injuries - EGG_HEAD

NHL '98

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Ver secuencia Stanley Cup - STANLEY
Pequeños jugadores - NHLKIDS
Grandes jugadores - BIGBIG
Grandes cabezas - PLAYTIME
Powerplay premiado al equipo que obtuvo el último gol - GIPTEA
Grandes cabezas - BRAINY
Equipo extra EA Blades - EAEAO
Super jugadores - JOHN RIXONE

NHL '99

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Usar jerseys alternativos - 3RD
Equipos Free EA y EA Storm - FREEEA
Equipo EA Blades - EAEAO
No goalies - PULLED
Ver secuencia Stanley Cup - VICTORY
Jugadores pequeños - NHLKIDS
Grandes cabezas - BRAINY
Grandes jugadores - BIGBIG
Juego rápido - SPEED
Juego muy rápido - SPEEDY
Gol para equipo visitante - AWAYGOAL
Gol para equipo de casa - HOMEGOAL
Super jugadores - MARK JOHNSTON

Secuencias de aproximación al estadio
Introduce DET como password para Detroit, BOS para Boston y otra combinación de tres letras para una ciudad americana.

NHL FACEOFF '98

Super jugadores
Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de creación de jugador:
RAJA ALTENHOFF
STEVE BRASKI
TOM BRASKI
CRAIG BROADBOOKS
DAVE BRICKHILL
JOSJ HASSIN
TAWN KRAMER
JOHN REHLING
ALAN SCALES
KELLY RYAN
JODY KELSEY
PETER DILLE
CRAIG OSTRANDER
Luego entra «1» cómo número de camiseta, «Forward» como posición, «Right-handed», «150» como peso. No edites otros atributos. Pulsa Triángulo para salir, luego asigna el jugador a un agente libre. El nuevo jugador tendrá nuevos atributos, con una puntuación de 99.

NIGHTMARE CREATURES

Modo de trucos
Introduce Izquierda, Arriba, Triángulo, Abajo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Abajo como password. Continuaciones ilimitadas, seleccionar nivel, y jugar como monstruo opciones estarán disponibles en el siguiente juego.

Seleccionar nivel
Pulsa L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Empieza el juego par acceder a una opción que te permite seleccionar cualquier nivel.

Modo confuso
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, Select. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Música alternativa
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, Select. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Para el juego, resalta la opción «Current Track», y pulsa Izquierda o Derecha para seleccionar una nueva canción.

Modo depuración
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, L1, L1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, R2, R2, R2, Select. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Tamaño reducido
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select. Un sonido confirmará el código. Empieza el juego y activa la opción «Reduce» para reducir las criaturas del juego.

Muertes fáciles
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, R1, L2, R2, Select. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

NUCLEARSTRIKE CLAS

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Modo Recon - EAGLEEYE
Misión fácil 1 - AVENGER
Cinco continuaciones - WARRIOR
Misión anterior - ANDREAS
Vidas ilimitadas - LAZARUS
Armas ilimitadas - GOPOSTAL
Volar más lejos - MPG
Munición, blindaje, combustible ilimitados - PACKISBACK
Movimientos más rápidos - WARPDRIVE
Ver secuencia Future Strike - COMMERCIAL

Nivel	Password
1	JUNGLEWAR
2	CUTTHROATS
3	COUNTDOWN
3B	PLUTONIUM
4	SABREJET
5	ARMAGEDDON

P

PANDEMONIUM PLAT

Seleccionar nivel
Introduce BORNFREE como password

Invencibilidad
Introduce HARDBODY como password

31 vidas
Introduce VITAMINS como password.

Corazones extra de salud
Introduce CORONARY como password

Enemigos inmortales
Introduce EVILDEAD como password

Rotar pantalla
Introduce TWISTEYE como password
Presiona L1 + L2 y pulsa Izquierda o Derecha para rotar la pantalla. Pulsa Abajo para volver a normal.

Reiniciar sin salir
Introduce INANDOUT como password. Esto permite salir a mitad del juego y volver a la pantalla de seleccionar nivel para seguir o reiniciar en otro nivel. Para volver a la pantalla principal, repite el proceso de salir en la pantalla seleccionar nivel.

Cuerpo alabeado
Introduce THETHING como password.
Presiona L2 + Círculo para iterar por los diferentes tipos de cuerpo. Pulsa L2 + X para volver a normal.

Cambiar personajes
Introduce BODYSWAP como password.
Pulsa Triángulo durante el juego para cambiar personajes.

Armas especiales
Introduce OTTOFIRE como password.
Accede a armas especiales que nunca se quedan sin energía.

Pantalla Pinball
Introduce TOMMYBOY como password.
Termina un nivel para obtener una pantalla de pinball. Nota: esto no puede combinarse con la pantalla extra.

Pantalla extra
Introduce CASHDASH como password.
Termina un nivel para obtener una pantalla extra. Nota: esto no puede combinarse con la pantalla pinball.

PANDEMONIUM 2

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
31 vidas - IMMORTAL
Invencibilidad - NEVERDIE
Salud total - HORMONES
Seleccionar nivel - GETACCES
Armas - MAKMYDAY
Cámara alrededor - GONAHURL
Modo rápido- SKATBORD
Modo mutante- GENETICS
Texturas psicodélicas - ACIDDUDE
Regenerar monstruos - JUSTKIDN

PARAPPA THE RAPPER CLAS

Nivel extra
Pasa cada nivel con una puntuación «Cool». Será accesible un nivel extra con Sunny Funny y Katy Kat dancing en una tabla.

Cambiar la voz de PaRappa
Completa los dos primeros niveles con una puntuación «Cool». Pulsa X, X, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Cuadrado, X y termina el siguiente nivel normalmente. En el nivel 4, pulsa X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X para cambiar la voz de PaRappa. Presiona R1 y pulsa Círculo o Triángulo para iterar por las voces de los demás personajes del juego.

Jugar como Sunny o el Ninja
Completa el nivel 1 con al menos 3000 puntos y una puntuación «Cool». Completa el nivel 2 con una puntuación «Good», pero con el estatus «Cool» destellando. Esto ocurre si el marcador está en 1025 puntos. Completa los niveles 3 y 4 con más de 2000 puntos, y un nivel «Good». Completa el nivel 5 con al menos 4000 points y un «Cool». Finalmente, completa el nivel 6 con al menos 2000 puntos y un «Cool». Aparecerá la opción de jugar como Sunny o el Ninja cuando empieces la siguiente partida.

PEQUEÑOS GUERREROS

Todas las armas
Introduce Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, X como password.

Munición ilimitada
Introduce Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado como password.

Invencibilidad
Introduce Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X como password.

PORSCHE CHALLENGE PLAT

Menú de trucos
Pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado en el menú principal. El sonido de una risa confirmará el código.

Intentos ilimitados
Rápidamente pulsa L1 + L2, R1 + R2 + Cuadrado en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Test driver disponible
Rápidamente pulsa Derecha + Cuadrado, Izquierda + Select + X en el menú principal. De nuevo, el sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Test drive black Porsche
Rápidamente pulsa Derecha + Cuadrado, Izquierda + Círculo + Select en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Vista de ojo de pez
Pulsa Triángulo + Cuadrado + X, L1, L2, R2, R1 en el menú principal.

Tune test driver
Pulsa Izquierda + X, Derecha + Select + Cuadrado en el menú principal.

Coche del jugador saltarín
Pulsa Cuadrado, X, Cuadrado en el menú principal.

Todos los coches saltarines
Pulsa Arriba + Cuadrado, Arriba + X, Arriba + Cuadrado, Arriba + X, Arriba + Cuadrado, Arriba + X en el menú principal.

Carrera loca
Rápidamente pulsa Arriba, Izquierda, Derecha + Select en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Coche invisible
Pulsa Cuadrado + X, L2 + R2, Cuadrado + X, L1 + R1, Cuadrado + X en el menú principal.

Súper coche
Pulsa Select + Cuadrado, Select + X, Select + Cuadrado + X en el menú principal.

Hiper coche
Rápidamente pulsa Select + Cuadrado, Select + Círculo, Select + Cuadrado + Círculo en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Modo espejo
Pulsa Izquierda + X, Abajo + Triángulo, Derecha + Cuadrado en el menú principal.

Pistas interactivas
Rápidamente pulsa Abajo + Start, Arriba + Start, Select, Start en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Pistas largas
Rápidamente pulsa Arriba + Select, Abajo + Select, Start, Select en el menú principal.

Voces altas
Rápidamente pulsa Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo en el menú principal.

PSYBADEK

Introduce los códigos siguientes como passwords
Invencibilidad - DONDAHAOS
Seleccionar nivel - GOANYWHERE
Nueve vidas - DONTDIONME
Turbo Dek - DEKPOWERUP
Slow Dek - CLAPPEDOUT
Large Xako - INLILLIPUT
Tiny Xako - SIZOFANANT
Gravedad lunar - WALKONMOON
Modo inverso - TOPSYTURVY
Modo Wobble - JELLYJELLY
Modo Slippery - GREASEDDEK

R

R-TYPE DELTA

Restaurar potencia
Pulsa Start para detener el juego. Luego, presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo + Triángulo.

Power-up rojo
Recoge un Force Pod, luego pulsa Start para detener el juego. Luego presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo + Cuadrado.

Power-up azul
Recoge un Force Pod, luego pulsa Start para detener el juego. Luego, presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo + X.

Power-up amarillo
Recoge un Force Pod, luego pulsa Start para detener el juego. Luego, presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo + Círculo.

Seleccionar nivel
Usa las bombas más de 10.000 veces, o completa el juego en la dificultad Normal. Esto puede comprobarse mirando el menú «Notes». Aparecerá una opción «Stage Select» cuando hayas completado esto.

Créditos extra
Acumula más de tres horas de juego para aumentar el número de créditos a nueve.

Créditos ilimitados
Acumula más de seis horas de juego para desbloquear un modo «Free Play».

Blindaje especial
La Power Armour es lo mejor del juego. Puede conseguirse completando con éxito el juego en el nivel de dificultad «Normal» o superior, o jugando más de cien veces.

R-TYPES

Seleccionar nivel
Resalta la opción «R-Type» o «R-Type II» en la pantalla de título. Rápidamente pulsa L2 diez veces y luego R2 diez veces. Empieza el juego y pulsa Start. Puedes acceder a cualquier nivel, incluyendo las secuencias finales, mediante la opción «Stage Select».



Seleccionar velocidad
Pulsa Start para detener el juego en R-Type o R-Type II. Presiona L2 y pulsa Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda. Luego, pulsa Círculo para aumentar o X para disminuir la velocidad.

Todas las armas
Pulsa Start para detener el juego en R-Type o R-Type II. Presiona L2 y pulsa Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha seguido de uno de los siguientes botones para varias armas: Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, o R1.

RAGE RACER CLAS

Dinero ilimitado
Completa el modo GP Normal (todas las clases) y dejar terminar los créditos. Guarda el juego en un nuevo slot. Juega en modo GP Extra, clase 1, y selecciona el único coche disponible. Selecciona la opción «Race Start» y pulsa Start durante la cuenta atrás antes de empezar la carrera. Selecciona la opción «Retire» para salir sin usar un intento. Entra en modo Normal GP de nuevo, y selecciona la clase 1 para dinero ilimitado.

Pistas inversas
Selecciona la opción «Race Start» y presiona L1 + R1 + Select + Start hasta que empieza la carrera. La pista será una imagen especular de la pista seleccionada.

Vista de retrovisor
Para el juego y pulsa Triángulo + L1 o Triángulo + R1 para quitar el retrovisor. Repite el código para restaurarlo.

RALLY CROSS

Códigos de trucos
Los códigos de truco se entran como nombres de high score o como nuevo nombre de sesión. Nota: «_» indica un espacio. Una sesión completa no requiere ser jugada para que funcione el código. Puedes entrar el código, volver al menú principal, luego seguir jugando en cualquier modo. Sólo un código puede entrarse por juego.

EFECTO	CÓDIGO
Grandes ruedas	FAT_TIRES
Ruedas invisibles	NO_WHEELS
Ruetas extra	WHEELS
Coches ligeros	FEATHER
Baja gravedad con coches CPU flojos	FLOAT
Ruedas delanteras giran 90 grados	SPINNER
Sin colisiones	BANZAI
Sin barro	NOVISCOUS
Derrapes fáciles en giros	HIGH_TIME
Gravedad normal	RADBRAD

Códigos Racing season
Introduce uno de los siguientes códigos como puntuación máxima o como nuevo nombre de sesión para terminar la sesión correpondiente. Esto da acceso a coches y pistas adicionales. Nota: «_» indica un espacio.

Nombre - efecto
VET_ME – Gana la sesión rookie
IM_A_PRO – Gana la sesión veterano
WEEOO – Gana las sesiones normal, head-on y mixed-pro

RALLY CROSS 2

Introduce los códigos siguientes como tu nombre, pulsa X para aceptar, luego selecciona single race.

Pista Rally Cross Oasis	SISAO
Pista Rally Cross Jungle	ELGNUJ
Pista Little Woods	FOSTER
Pista Frozen Trail	NIVEK
Pista Dusty Road	MIT
Pista Rock Creek	KCIN
Pista Dry Humps	CIRE
Pista Hillside	BSIRHC
Baja gravedad	AIRFILLED
Física del juego original Rally Cross	LEADSHOT
Restaurar física del juego Rally Cross 2	MOONEY
Desactivar detección de colisiones	INCORPOREAL
Pistas y coches nivel Veteran	PREVET
Pistas y coches nivel Pro	PREPRO
Todas las pistas y coches	PREALL
Más pistas, todas las dificultades y coches	MOOBMOOB

RAPID RACER

Introduce los códigos siguientes como tu nombre. «_» indica un espacio.

Desbloquear todas las naves	_boa
Todos los coches son patos	_qak
Desbloquear nave Hurricane	hurr
Desbloquear el generador de pista fractal	Frac
Desbloquear pistas de día	_day
Desbloquear pistas de noche	_nit
Desbloquear pistas espejo	rrim
Ganar todas las carreras	winr

bxtr - Porsche
Carga un juego Rapid Racer guardado, comprobando que tienes un juego guardado de Porsche Challenge en tu tarjeta de memoria. Ahora escribe este nombre para desbloquearlo.

RAY TRACERS

Pilotar Tsumujikaze
Selecciona el modo time attack y elige Tsumuji como oponente. Termina en primer lugar y su coche será seleccionable. Esto se guarda con el juego.

Pilotar White Vestal
Completa el juego con cada coche sin usar continuaciones.

Pilotar Black Vestal
Completa el juego con White Vestal.

RE-LOADED

Munición extra
Para el juego y presiona L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos presionados, y pulsa Triángulo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Triángulo, Abajo. Aparecerá una opción de recargar tu munición cuando pares el juego.

Restaurar salud
Para el juego y presiona L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos presionados y pulsa Abajo, Derecha, Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo. Aparecerá una opción de restaurar la salud cuando pares el juego.

Saltar nivel
Para el juego y presiona L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos presionados y pulsa Izquierda, Triángulo, X, Derecha, Círculo, Triángulo, Abajo.

Potenciar arma
Para el juego y presiona L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos presionados y pulsa Izquierda, Arriba, X, Círculo. Aparecerá una opción de potenciar armas cuando pares el juego.

Jugar como Fwank
Resalta Mamma y pulsa L1, Círculo, R1, Abajo, Abajo, R1, Círculo, L1, L1. Aparecerá un balón rojo sobre Sister Magpie para confirmar el código. Mueve el puntero hasta ella y podrás jugar con Fwank.

RESIDENT EVIL PLAT

Cambiar vestuario
Termina el juego rescatando los otros dos personajes, y obtendrás la llave especial. Ahora ve a la habitación del gran espejo, pasadas las puertas dobles azules en la planta baja de la mansión. Explora ahí, y podrás usar la llave especial en un vestuario, donde podrás cambiarte de ropa.

Reiniciar el juego
Para el juego, pulsa Start + Select. El juego se reiniciará y volverá al menú principal.

Lanzamisiles ilimitado
Termina el juego en menos de tres horas.

RESIDENT EVIL 2

Uniformes alternativos
Configura la dificultad del juego a normal y ve a la comisaría sin tomar nada. Habrá un nuevo zombie en el paso subterráneo. ¡Es Brad Vickers, el piloto de helicóptero de Resident Evil! Mátale, luego busca en su cuerpo la llave especial. Úsala en la habitación oscura para encontrar vestuario alternativo.

Lanzamisiles infinito
Termina el primer escenario en menos de tres horas con un grado A o B.

Sub Machine gun infinita
Termina el primer escenario en menos de dos horas y media con un grado A o B.

Gatling Gun infinita
Termina el primer escenario en menos de tres horas con un grado A.

Las tres
Termina el segundo escenario en menos de una hora y media con un grado A.

Apuntar automáticamente
Selecciona «Opciones» en el menú principal o pulsa Select durante el juego. Luego, ve a la pantalla «Key Config», selecciona «Type C», y luego selecciona «Exit». Debería activarse apuntar automáticamente. Presiona R1 para que Leon o Claire se giren y apunta a cualquier zombie que vean, y pulsa L1 mientras presionas R1 para cambiar de objetivo. Nota: tienes que presionar Abajo para apuntar a zombies arrastrándose y Arriba para apuntar a objetivos elevados.

Escenario Hunk
Completa el primer y segundo escenarios con un grado A. Podrás jugar el escenario Fourth Survivor.

Escenario Tofu
Termina el primer y segundo escenarios tres veces, siempre con grado A, obteniendo todos los demás secretos. La misión Tofu es igual que la de Hunks.

Imagen de Rebecca
Busca en el escritorio de la izquierda de la oficina de S.T.A.R.S. Aparecerá la frase «It's trashed, someone must have searched it». Repetidamente busca en el escritorio unas cincuenta veces hasta encontrar un rollo de película. Tómalo y revélalo en el laboratorio fotográfico para ver una foto de Rebecca con un uniforme de básquet. Totalmente gratuito.

RIDGE RACER PLAT

Coches extra
Destruye todas las naves durante el juego Galaga que aparece mientras se carga para obtener ocho coches más disponibles. La palabra «Perfect» aparecerá en la pantalla de Galaga para confirmar que todas las naves han sido destruidas.

Pistas extra
Termina las cuatro pistas en primer lugar para acceder a cuatro pistas adicionales. Las nuevas pistas son versiones inversas de las originales.

Truco de la bandera
Presiona L1 + R1 o L2 + R2 y usa el D-pad y los botones de otro mando para girar y redimensionar la bandera. Pulsa Start para una bandera transparente.

Coches y pistas giratorios
Presiona L1 o R1 durante las pantallas de selección de coche y niveles para rotarlos.

Correr en imagen especular de la pista
Desde la línea de salida, gira el coche tras llegar a 60 mph. Debes hacerlo antes dela primera curva en una pista extra, o antes de volver a la pista principal en una pista normal. Conduce a través del muro de ladrillos que aparece en la línea de salida, y conduce por la pista en dirección contraria.

Pilotar el coche Galaxian 13 (Lamborghini negro)
Termina primero en las primeras cuatro pistas. Juega la pista Time Trial de nuevo y consigue el Galaxian 13 terminando el primero. Si el Galaxian 13 pasa a tu coche en la primera vuelta, se detendrá a un lado y esperará que pases. Sin embargo, no lo hará en las vueltas siguientes. Debes completar la carrera sin golpear con nada.

RIDGE RACER REVOLUTION PLAT

Puntuación máxima en Galaga '88
Presiona L1 + R1 + Select + Triángulo + Abajo al arrancar la PlayStation. Si mantienes los botones presionados, obtendrás una puntuación perfecta en Galaga '88.

Coches pequeños
Usa el truco anterior para pasar Galaga '88 con la máxima puntuación. Podrás pilotar miniaturas de los coches, con un niño como comentarista.

Coches extra
Dispara a todas las naves en el juego Galaga '88 (no es preciso un marcador perfecto), para elegir entre ocho coches adicionales.

Coches secretos
Termina primero en cada pista (novice, advanced, y expert), luego vuelve a correr en cada pista en modo Time Trial. Tras pasar cada pista, el coche especial (Devil 13, Kid Car 13 o White Angel 0) de dicha pista estará disponible.

Pistas extra
Termina todas las pistas en primer lugar para pilotar una versión inversa de las pistas. Terminar las pistas invertidas en primer lugar también activa el menú oculto «Scene».

Pistas inversas
Empieza la carrera, luego inmediatamente gira y conduce hacia el muro de la línea de salida a toda velocidad. Aparecerá una pista inversa tras pasar a través del muro.

Conmutar retrovisor
Conduciendo con la vista interior, pulsa Start para detener el juego. Presiona Triángulo + L1 o R1 para que aparezca y desaparezca el retrovisor.

Acercar y alejar
Conduciendo con la vista exterior, pulsa Start para detener el juego. Presiona Triángulo + L1 o R1 para acercar o alejar. Pulsa L1 + R1 para volver a la vista normal.

Zona de giro
Resalta la opción «Select» en la pantalla de título. Presiona Cuadrado + X y pulsa Start para seleccionar las opciones del juego. Resalta la opción «Start» en el menú mientras sigues presionando Cuadrado + X. Pulsa Select, y presiona los tres botones para empezar la carrera. Mantén los botones pulsados hasta que la carrera esté a punto de empezar. la frase «Spinning-Zone» aparecerá para confirmar el código. Completa giros de 360 grados o más en las curvas más cerradas. Cada giro se puntuará de 0 a 100, y tu puntuación final aparecerá en la repetición.

Finales
El juego tiene doce finales según en qué corras por las pistas. Corriendo en el orden Advanced, Expert, Novice tiene un final distinto que si lo haces al revés.

Controlar el foco
Presiona R1 + R2 y usa el D-pad para mover el foco en la pantalla de título. Pulsa X para redimensionar el foco.

Alterar aspecto de pista y coche
Pulsa Arriba, Abajo, L1 o R1 en el menú de selección de coche y en el de carrerapara alterar el aspecto de coches y pistas. Pulsa L2 o R2 en el menú de selección de coche para cambiar la dirección hacia donde miran los neumáticos.

RIDGE RACER TYPE 4

Activar Pac-coche secreto
Para acceder al coche Pac Man oculto activa los 320 coches. El Pac-coche aparecerá en tu garaje, junto con una melodía extra, llamada ¡Eat 'em up!

ROAD RASH 3D

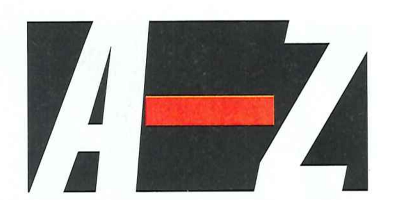
Evitar colisiones frontales
Pulsa X dos veces justo antes de chocar frontalmente con un coche. En lugar de chocar, tu moto lo usará como rampa.

Puñetazo especial
Presiona Arriba, luego pulsa Círculo. Tu motorista podrá usar esta posición de golpear simplemente manteniendo pulsado Círculo. También puede hacerse con los demás puñetazos.

Sin multas
Inmediatamente para y reinicia la carrera tras ser detenido.

Trasteando
Introduce los códigos siguientes como passwords

Platillo volante - R1, Cuadrado, X, Cuadrado, L2, Círculo
Jugar como Goliath - Triángulo, L1, R1, X, L2, L2
Jugar como Nightshade - R1, R2, L1, L1, X, Círculo
Jugar como Helicopter - L1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1
Jugar como Big Daddy - Triángulo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2
Pick-ups dobles - L1, L2, Círculo, L1, R1, Cuadrado
Aumentar blindaje - R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1, Cuadrado
Turbos ilimitados - Cuadrado, X, Círculo,



Triangulo, R1, R2
Saltos ilimitados - Circulo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2
Nivel Funtopia - X, Circulo, L2, X, Cuadrado, L1
Nivel Gulch - X, Cuadrado, Círculo, L1, L2, Cuadrado
Secuencia de Duke Nukem: Time To Kill - Cuadrado, Cuadrado, Circulo, Circulo; Triángulo, Triángulo

Modo dios
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego presiona, L1 + R1 + R2 y pulsa Arriba, Abajo, Arriba.

Vidas Ilimitadas
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego, presiona L1 + R1 y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.

Stingers
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego, selecciona Stingers, y presiona L1 + L2 + R1 + Triángulo + Izquierda. Un mensaje confirmará la correcta introducción del código.

Armas ilimitadas
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego, presiona L1 + R1 y pulsa Arriba, Abajo, Arriba, R2.

Armas potenciadas
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego, presiona L1 + R1 + R2 + X y pulsa Abajo.

ROLLCAGE

Pistas en dificultad fácil
Introduce EEFNIEBA como password, selecciona la dificultad «Easy», y empieza el juego.

Pistas en dificultad hard
Introduce EEFPHMBC como password, selecciona la dificultad «Hard», y empieza el juego.

Todas las pistas en dificultad expert
Introduce HEMPCMDD como password, selecciona la dificultad «Expert», y empieza el juego.

Pistas en dificultad expert, coches extra, mega time trial, modo espejo, todos los modos deathmatch
Introduce HHMPNEED como password.

Claxon
Introduce AIRHORNS como password, luego pulsa Select durante el juego.

Puntuaciones máximas del equipo de desarrollo
Introduce BESTLAPS como password para ver los mejores tiempos del equipo de desarrollo.

Modo trucos
Introduce MAXCHEAT como password. Ignora el mensaje de password no válido. Estarán disponibles todos los torneos, el modo espejo, time trials extra, y más opciones.

S

S.C.A.R.S

Introduce los códigos siguientes como passwords
Coche Leopard - RUNNER
Coche Panther - MYSTE
Coche Scorpion - DESERT
Coche Cobra - RATTLE
Todos los coches y copas - ALLVID
Modo Master - XPERTS
Crystal Cup - GLASSX
Diamond Cups - ROCKYY
Zenith Cup - ZDPEAK

SIM CITY 2000

1.000.000 de dólares (en juego 2D)
Selecciona Información de ciudad, Presupuesto en el menú. En la pantalla de Presupuesto, presiona R1 y pulsa X, Circulo, Triángulo, Cuadrado. Suelta R1 y presiona L1. Pulsa X, Circulo, Triángulo, Cuadrado. Suelta L1 y presiona R2. Pulsa X, Circulo, Triángulo, Cuadrado. Suelta R2 y pulsa L2. Pulsa X, Cuadrado, Triángulo, Circulo. Suelta L2. El sonido de un aplauso confirmará la correcta introducción del código. Nota: Este código sólo puede activarse una vez por juego.
Bonos al 0% de interés (en juego 2D)
Selecciona Información de ciudad, Presupuesto en el menú. En la pantalla de presupuesto, presiona Triángulo y pulsa L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1.
La mayoría de herramientas disponibles gratis (en juego 2D)
Selecciona y cancela la herramienta árbol con el cursor de flecha normal. Ve a la barra de estado. Pulsa Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, X mientras mantienes el cursor dentro del área de la barra de estado.
Máximo de bomberos, policía y militar (en juego 2D)
Selecciona y cancela la herramienta informe con el cursor normal de flecha. Ve a la barra de estado. Pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Circulo, X mientras mantienes el cursor dentro del área de la barra de estado. Utiliza cualquiera de las herramientas de informe (fuego, policía, militar) para obtener el máximo número disponible, al margen del número de estaciones que tengas.
Cabina de helicóptero (en juego 3D)
Pulsa R2, L2, R2, L2, R2, L2. Desactiva la cabina pulsando R1, L1, R1, L1, R1, L1.
Noche (en juego 3D)
Pulsa Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, L2, R2 para conmutar entre día y noche. Para volver a la vista normal, pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L2, R2.
Fundido en negro (en juego 3D)
Pulsa Abajo seis veces, L2, R2. Para detener el fundido, pulsa Izquierda seis veces, L2, R2. Para volver a la vista normal, pulsa Derecha seis veces, L2, R2.
Mapa de ciudad traslúcido (en juego 3D)
Pulsa R1, R2, R1, R2, R1, R2, R1, R2. Aparecerá un mapa de la ciudad traslúcido HUD con un indicador de posición. Para volver a la vista normal, pulsa L1, L2, L1, L2, L1, L2, L1, L2.
Modo vuelo (en juego 3D)
Pulsa Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L2, R2, Start, Start. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

SOUL BLADE PLAT

Obtener última arma en modo Edge Master
Derrota a Soul Edge y deja completar la secuencia final. Tras volver a la pantalla del mapa, pulsa Kick y selecciona Move. La CPU seleccionará un destino. Si pierdes el combate, pulsa Kick de nuevo y deja que la CPU seleccione el país. La CPU siempre seleccionará la ubicación de la última arma.

Luchar como Soul Edge
Introduce ALL como nombre. Alternativamente, completa el juego con todos los personajes regulares en cualquier dificultad o juega un total de veinte horas en total.

Luchar como Siegfried!, Sophitia!, y Sophitia!!
Gana las ocho armas de Siegfried y Sophitia para jugar como Siegfried! y Sophitia!. Son personajes alternativos con distinto vestuario. La tercera versión de Sophitia, Sophitia!!, será accesible tras obtener las 70 armas en modo Edge Master.

Pantalla de título alternativa
Completa el juego con los diez personajes. La pantalla de título cambiará a otra que muestra todos los personajes.

Finales alternativos
Introduce las siguientes secuencias durante el final cuando desaparecen las líneas negras en la parte superior e inferior de la pantalla.
Cervantes: Pulsa B.
Hwang: Pulsa A.
Li Long: Pulsa A, B repetidamente para insistir.
Mitsurugi: Vence a Tanegashima pulsando Izquierda o Derecha para evitar el proyectil. Luego corre hacia adelante y ataca con B antes de que recargue.
Rock: Pulsa B.
Seung Mina: Rápidamente pulsa Abajo, Arriba para esquivar.
Siegfried: Pulsa B.
Sophitia: Mueve a la derecha.
Taki: Pulsa G para protegerte del ataque de Soul Edge.
Voldo: Rápidamente pulsa Arriba, Abajo repetidamente hasta vencer a Soul Edge.

SOVIET STRIKE PLAT

Introduce los códigos siguientes como passwords
Blindaje ilimitado - IAMWOMAN
munición ilimitada - TRANGELUV
Combustible ilimitado - EARTHFIRST
Intentos ilimitados - ELVISLIVES
Daño doble - DAVEDITHER
Munición y combustible ilimitados, invencibilidad - MIDNIGHOIL
Munición ilimitada, combustible, e intentos - FUGAZI
Munición ilimitada, combustible, intentos, y blindaje - THEBIGBOYS
Helicóptero en el bando propio - GHANDI

SPAWN

Saltar nivel
Para el juego. Presiona L1 + R1 + L2 + R2 y pulsa Triángulo, X, Cuadrado, Circulo, Circulo, Circulo.

Invencibilidad
Para el juego. Presiona L1 + R1 y pulsa Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, Circulo.

Todos los potenciadores
Para el juego. Presiona L2 + R2 y pulsa Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, X.

Todos los ítems
Para el juego. Presiona L2 + R2 y pulsa X, Cuadrado, Circulo, Triángulo, Cuadrado, Circulo.

Invisibilidad
Para el juego. Presiona L1 + R1 y pulsa Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, X.

Reiniciar habilidad física
Para el juego. Presiona L1 + R1 y pulsa X, Circulo, Triángulo, Cuadrado, X, Circulo.

Reiniciar habilidad mágica
Para el juego. Presiona L1 + R1 y pulsa Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Circulo.

Restaurar energía limitada
Pulsa L1 + L2 durante el juego para restaurar la energía un número limitado de veces.

SPYRO THE DRAGON

99 vidas
Durante el juego, entra este código para obtener 99 vidas: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Circulo, Arriba, Circulo, Izquierda, Circulo, Derecha, Circulo.

Seleccionar nivel
Durante el juego haz pausa y ve a la pantalla de inventorio. Pulsa Cuadrado, Cuadrado, Circulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Circulo, Arriba, Derecha, Abajo. Cuando vayas hacia un aeronauta tendrás acceso a todos los niveles.

Demo de Crash Bandicoot
Para echar un vistazo a Crash Bandicoot, simplemente introduce el disco de Spyro en la PlayStation, arranca, y cuando veas la pantalla que dice «Press Start,» pulsa L1 y Triángulo simultáneamente. Voilà!

STAR WARS: MASTERS OF TËRAS KASÏ

Vestuario alternativo
Pulsa L1 en la pantalla de selección de personaje.

Seleccionar nivel
Selecciona Chewbacca como personaje, pon la dificultad a «Standard», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo practice o arcade. Ahora puedes seleccionar nivel en modo versus.

Pantalla completa
Presiona Select + L1+ R2 tras elegir un personaje y mantén los botones pulsados hasta que empiece el combate.

Luchar como Stormtrooper
Selecciona Han Solo como personaje, pon el nivel de dificultad a «Standard», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo arcade.

Luchar como Darth Vader
Selecciona Luke Skywalker como personaje, pon el nivel de dificultad a «Standard», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo arcade. Nota: El personaje oculto Mara Jade aparecerá en lugar de un espejo cuando juegues como Darth Vader.

Luchar como Mara Jade
Pon el nivel de dificultad a «Jedi», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Selecciona modo equipo y presiona L1 + L2 + R1 antes de empezar el primer combate. Vence la parte designada como Empire para seleccionar Mara Jade como personaje jugable.

Luchar como Jodo Kast
Pon «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Selecciona el modo survival y vences al menos siete personajes.

Luchar como Slave Leia
Selecciona Princess Leia como personaje, pon el nivel de dificultad a «Jedi», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo arcade.

Luchadores pequeños
Selecciona el modo versus o practice. Presiona Select + Arriba + X + R2 tras seleccionar un personaje y mantén los botones pulsados hasta que empiece el combate.

Modo Super deformado
Selecciona el modo modo versus o practice. Presiona Select + Arriba + X tras elegir un personaje y mantén los botones pulsados hasta que empiece el combate.

Modo cabezones
Selecciona el modo versus o practice. Presiona Select tras elegir un personaje y mantén el botón pulsado hasta que empiece el combate.

Cabeza, pies, manos y piernas grandes
Selecciona el modo versus o practice. Presiona Abajo + X + Select tras elegir un personaje y mantén el botón pulsado hasta que empiece el combate.

STREET FIGHTER ALPHA

Luchar como Akuma
Resalta «?» en la pantalla de selección de personaje y presiona L2. Rápidamente pulsa Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo, Cuadrado + Triángulo. Puedes jugar con Akuma con ropa negra. Para jugar con Akuma con vestuario marrón, sustituye el último paso del código con X + Círculo. Para que el jugador dos juegue como Akuma, sustituye Derecha por Izquierda en el código.

Luchar contra Akuma
Selecciona cualquier personaje en la pantalla de selección de personaje e inmediatamente presiona R1 + R2 + X. Presiona los botones hasta que Akuma haga su movimiento «Raging Demon» en tu siguiente oponente.

Luchar como Dan
Resalta «?» en la pantalla de selección de personaje y presiona L2. Rápidamente pulsa Cuadrado, X, Circulo. Puedes jugar con Dan vestido de rosa. Para jugar con Dan vestido de verde, sustituye el último paso del código con Circulo, X, Cuadrado. Dan puede guardarse en la tarjeta de memoria.

Luchar contra Dan
Lucha en modo arcade hasta ganar el quinto combate. Luego, rápidamente presiona Arriba + L2 + R2 hasta que aparezca la siguiente pantalla «VS». la frase «A new challenger has entered» aparecerá para confirmar el código. Dan será el siguiente oponente.

Luchar como M. Bison
Resalta «?» en la pantalla de selección de personaje y presiona L2. Rápidamente pulsa Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado + Triángulo. Podrás jugar con M. Bison vestido de rojo. Para jugar con M. Bison vestido de gris, sustituye el último paso del código con X + Círculo. Para que el jugador dos juegue como M. Bison, sustituye Derecha por Izquierda en el código.

Luchar contra M. Bison
Nota: deben entra el código dos jugadores. Rápidamente presiona Start, pulsa Arriba, Arriba, luego suelta Start en ambos mandos. Pulsa Arriba, Arriba en ambos mandos. Pulsa Jab en el mando uno y Fierce en el mando dos simultáneamente.

Guardar personajes secretos
Para guardar M. Bison en memoria, gana el juego con una dificultad de ocho estrellas sin cambiar de personaje, con alguno cuyo jefe final sea Bison. Para guardar a Akuma, véncele con diez súper combos con un nivel de dificultad de cinco o más estrellas. Para guardar a Dan, véncele en el juego con una dificultad de seis estrellas o más. Guarda el juego tras conseguir una de estas cosas para colocar al personaje en memoria. Luego, pulsa Abajo en la caja «?» en la pantalla de selección de personaje para ver los personajes secretos.

Batalla dramática
El jugador uno como Ryu y el jugador dos



como Ken pueden formar equipo contra M. Bison. Gana el juego en cualquier dificultad con más de cuatro estrellas. Pueden usarse continuaciones, pero los personajes no pueden cambiarse.

Reiniciar Juego
Pulsa Círculo + Cuadrado + X + Triángulo + Start + Select + L1 + L2 + R1 + R2 en cualquier pantalla tras cargar el juego.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Luchar contra Super Akuma
Empieza el juego en modo arcade, lucha siete veces sin perder ningún round o usando una continuación, y obtén más de tres victorias perfectas. Akuma (Gouki) aparecerá antes del octavo combate como un Jefe.

Luchar como Super Akuma
Entra en la pantalla de selección de personaje. Resalta Akumà. Presiona Select y pulsa Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha. Pulsa un botón para seleccionar, luego suelta Select. Cuando la lucha empieza, aparecerá un signo encima de Akuma, y aparecerá en negro por un instante. Para acceder a este personaje más fácilmente en el futuro, gana o pierde todo el juego. Vuelve a la pantalla de selección de personaje. Resalta Akuma (Gouki) y presiona Select durante cinco segundos. Pulsa un botón para seleccionar un color para Super Akuma.

Luchar como Chun Li con su vestuario de Street fighter 2
Entra en la pantalla de selección de personaje y resalta Chun Li. Presiona Select durante cinco segundos. Pulsa un botón para seleccionar, luego suelta Select.

Luchar con subjefes
No pierdas ni un round, gana cinco rounds o más con finales Super Combo o Custom Combo. Tras la quinta victoria, aparecerá el subjefe.

Reiniciar el juego
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + Select y pulsa Start en cualquier momento excepto en la carga del juego.

Introducción Original de Zangief
Presiona Select antes de empezar la lucha en modo versus o training.

Estacia secreta de Sagat o M. Bison
Resalta Sagat o M. Bison (Vega) y presiona Start durante cinco segundos.

Colores alterados en Vega y Dhalsim
Entra en modo training y ejecuta un movimiento de teletransporte. Para el juego entretanto, ve al menú principal y selecciona un juego normal como M. Bison o Dhalsim.

Selección de color del Luchador
Cada luchador tiene al menos cuatro colores. El primer color se selecciona pulsando un puñetazo, el segundo se selecciona pulsando una patada, el tercer color se selecciona pulsando dos puñetazos a la vez, y el cuarto se selecciona pulsando dos patadas a la vez.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Luchar como Evil Ryu y Guile
Normalmente en un World Tour, el último escenario será «Thailand»; con M. Bison como último jefe. Sin embargo, si tu luchador está en el nivel 30 o superior, puedes acceder tres escenarios adicionales. El primer escenario extra tiene a Guile como jefe. Véncele para activarlo en la pantalla de selección de personaje. El siguiente escenario extra tiene a Evil Ryu como Jefe final. Véncele para activarlo en la pantalla de selección de personaje.

Luchar contra Super Akuma
Vence a Guile y Evil Ryu en los dos primeros escenarios extra en un World Tour. El tercer y último escenario extra será de nuevo en «Thailand», con Super Akuma como jefe. Véncele para activarlo en la pantalla de selección de personaje pulsando L2 mientras está resaltado Akuma.

Luchar contra Super Akuma en la batalla Final
Accede a «Final Battle» y selecciona un personaje. Luego, presiona L1 + L2 antes de aparecer la pantalla versus. La pantalla versus mostrará a tu luchador con Super Akuma para confirmar el código.

Luchar como Super Akuma
Vence a Super Akuma, luego presiona L2 y selecciona Akuma en la pantalla de selección de personaje.

Activar modos «Equipo Battle» y «Survival»
Completa un World Tour con buenos resultados (nivel 10 más o menos).

Activar «Dramatic battle» y «Final Battle» modos
Completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad 8.

Activar «Dual battle» y «Dramatic battle»
Completa el modo «Dramatic Battle» dos veces, primero usando Ryu y Ken, luego de nuevo usando Juli y Juni. El orden en que se hace no importa. «Dual battle» permite seleccionar dos personajes diferentes en modo dramatic. Esto se limita a una sola batalla, con la CPU como oponente en uno de tus dos personajes.

Modo clásico
Acumula un total de tres horas de juego en opciones. Luego, resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje y pulsa Select para luchar como en la versión clásica. Alternativamente, completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad de 6.

Modo Saikyo
Acumula un total de cuatro horas de juego en opciones. Alternativamente, completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad de 7.

Modo Mazi
Acumula un total de cinco horas de juego en opciones. Alternativamente, completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad de 7.

Todos los modos
Acumula un total de noventa y seis horas de juego en opciones.

STREET FIGHTER COLLECTION

Luchar como Cammy (Street fighter Alpha 2 Gold)
Selecciona a M. Bison en modo arcade y completa el juego primero con una puntuación superior a 50.000. Introduce CAM como iniciales en la pantalla de puntuaciones. Selecciona el modo versus, resalta M. Bison, y pulsa Start tres veces.

Final especial de Cammy (Street fighter Alpha 2 Gold)
Selecciona el modo versus y acumula un total de más de 99 victorias para ambos jugadores. Luego, completa el modo arcade sin perder ni un round. La imagen de Cammy aparecerá en la última parte de la secuencia final.

Luchar como Evil Ryu (Street fighter Alpha 2 Gold)
Resalta Ryu en la pantalla de selección de personaje en modo arcade y pulsa Start tres veces.

Luchar como Special Sakura
Resalta Sakura en la pantalla de selección de personaje y pulsa Start cinco veces.

Luchar como Super Akuma
Resalta Akuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa Start cinco veces.

Luchar como personajes de la versión clásica (Street fighter Alpha 2 Gold)
Resalta Ryu, Ken, M. Bison, Sagat, Dhalsim, o Zangief y pulsa Start. Para Chun Li, resalta su personaje y pulsa Start dos veces.

Luchar como Akuma (Super Street fighter 2 Turbo)
Selecciona el modo versus, resalta Ryu, y pulsa L1 + L2 + R1 + R2.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

Modo versus Deluxe
Completa con éxito los tres modos arcade (guardando tras cada vez), para desbloquear un nuevo modo «Deluxe Versus» en el menú principal. Este modo permite un juego versus de dos jugadores con cualquier personaje de cualquier versión del juego contra cualquier otro personaje. Ejemplo: Ryu de World Warrior contra Ken de la Turbo edition.

Una CPU más fuerte
Completa con éxito el juego sin usar continuaciones en cualquier nivel de dificultad. aparecerá un nuevo combate CPU, en el que los oponentes son más fuertes que antes.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Luchadores Ocultos
Resalta la opción «Practice Mode» en el menú principal. Pulsa Select, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Select. la frase «Here Comes A New Challenger» aparecerá en la parte inferior de la pantalla para confirmar el código. Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta y Gamma ahora pueden seleccionarse.

Mini-juego de STREET FIGHTER 2
Resalta la opción «practice» en la pantalla de selección de modo y pulsa Start. Luego, pulsa Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Start. Un mensaje aparecerá para confirmar el código. Selecciona la opción «Extra» en modo practice para jugar el juego extra de STREET FIGHTER 2.

Arma extra Cracker Jack
Selecciona Cracker Jack en la pantalla de selección de personaje, inmediatamente presiona Arriba + Cuadrado + Círculo + R1 + R2 hasta que empiece el combate. Cracker Jack tendrá un bate durante la lucha.

STREET RACER

Silver cup
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra TRAFIK como password para acceder la Silver cup.

Gold cup
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra NEJATI como password para acceder la Gold cup.

Platinum cup
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra DOUGAL como password para acceder la Platinum cup.

Piloto secreto, nivel oculto, opciones avanzadas:
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra TURGAY como password. Serán accesibles un piloto secreto (Rabbit), un nivel y opciones avanzadas.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Jugar como Akuma
Para el jugador uno, resalta Morrigan, presiona Select, y pulsa Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select e introduce Abajo, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Anita
Para el jugador uno, resalta Morrigan, presiona Select, mueve el cursor dos cuadrados a la derecha y pulsa Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select, mueve el cursor un Cuadrado a la izquierda, y pulsa Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Hsien-Ko's sister
Para el jugador uno, resalta Morrigan, presiona Select, mueve el cursor un Cuadrado la derecha y pulsa Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select, mueve el cursor dos cuadrados a la izquierda, y pulsa Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Dan
Para el jugador uno, resalta Morrigan, presiona Select, y pulsa Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo, Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select, y pulsa Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Devilot
Resalta Morrigan, presiona Select, y pulsa Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo. Espera hasta que el timer llegue a diez segundos, luego pulsa Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select, y pulsa Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo. Espera hasta que el timer llegue a diez segundos, luego pulsa Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Para acceder al talismán de Hsien-Ko
Resalta Morrigan, presiona Start, resalta Hsien-Ko y pulsa Círculo.

T

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

Modo truco en pantalla de Mapa
Pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, Abajo, Cuadrado en la pantalla de mapa.

Menú seleccionar Nivel/Jefe
Activa el truco anterior. Luego, pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Abajo, Triángulo, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, L1 en la pantalla de mapa.

menú seleccionar historia/estilo
Activa el primer código. Luego, pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Abajo, Triángulo, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, L2 en la pantalla de mapa.

Secuencia de Créditos
Activa el primer código. Luego, pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, R1 en la pantalla de mapa.

Modo de trucos
Pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado durante el juego.
Ahora pulsa R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, luego uno de los siguientes botones durante el juego:
Todos los estilos - Triángulo
Chi - Cuadrado
Salud - Círculo
Invencibilidad - R1
Sigilo - R2
Enemigos grandes - Arriba
Enemigos pequeños - Abajo
Los enemigos chorrean sangre - Derecha
Vidas ilimitadas - X

Modo depuración
Empieza el juego y completa un nivel. Luego pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + Select en la pantalla de mapa.

Activar mapa
Pulsa R1 + R2 mientras T'ai Fu anda entre niveles. Ahora puedes explorar cualquier parte del mapa. Pulsa Cuadrado para jugar en el área seleccionada.

Batalla final con el jefe
Activa el código anterior. Pulsa Círculo mientras exploras el mapa para avanzar al Jefe final con todos los estilos.

TEKKEN PLAT

Galaga con dos naves
Presiona Triángulo + X + Arriba + L1 en el mando dos para una segunda nave durante la carga del juego. Pulsa Select para reiniciar. Si reinicias el último escenario vuelves al escenario uno.

Galaga extendido
Liquida al menos cuarenta naves alienígenas durante la primera oleada de Galaga. Luego, pulsa Select cuando aparece la frase «Number Of Hits». Jugarás la siguiente oleada de Galaga en lugar de proseguir hacia Tekken.

Luchar como Devil Kayzua
Pasa los ocho escenarios de Galaga para hacerte con Devil Kazuya en modo un jugador. No se pueden usar trucos. Tras empezar Tekken, resalta Kazuya en modo arcade y selecciónalo con Start. No es más que un Kazuya en color púrpura, pero tiene buen aspecto.

TEKKEN 2 PLAT

Luchar como Sub-jefes
Completa el juego con cada personaje.

Luchar como Roger o Alex
Llega hasta el tercer estadio en modo un jugador y vence a tu oponente con poca energía. La voz dirá «Great!». La siguiente fase será en la playa con Roger o Alex. Completa el juego para que sean personajes seleccionables. El modo más fácil de conseguirlo es con dificultad fácil, y el contador de luchas a uno.

Grandes cabezas y manos
Activa todos los personajes, luego presiona Select mientras eliges tu jugador. Presiona la botón hasta que empiece la lucha. Presiona Select al cambiar de round para aumentar el tamaño de nuevo.

Kazuya vestido de púrpura
Termina completamente el juego capturando todos los personajes, luego selecciona



Kazuya con Start.

Vista alambre
Una vez hayas activado todos los personajes ocultos, presiona L1 y L2 en la pantalla de menú principal. Ahora entra en cualquier modo, pulsando aún los botones. Cuando empieces verás el personaje en vista alambre.

Vista alambre II
Presiona R1 y R2 en el segundo mando en la pantalla de menú, y entra en modo práctica. Manténlos pulsados y cuando empieces verás la versión en alambre de tu oponente.

Modo cielo
Activa todos los personajes ocultos y presiona Select + Arriba cuando elijas tu personaje. Presiona esos botones hasta empezar el round. El sonido de un puñetazo confirmará la correcta introducción del código. Usa un uppercut o un barrido para enviar a tu oponente hacia el cielo.

TEKKEN 3

Luchar como Panda
Resalta Kuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa X o Círculo.

Luchar como Tiger
Completa con éxito el juego con dieciocho personajes. Luego, resalta Eddy en la pantalla de selección de personaje y pulsa Start.

Luchar como Doctor Boskonovitch
Completa el modo Tekken Force cuatro veces. Vence al Doctor Boskonovitch cuando aparece para tenerlo disponible en la pantalla de selección de personaje en modo arcade.

Luchar como Gon
Completa el modo arcade con Doctor Boskonovitch. Luego selecciona el modo arcade y pulsa el D-pad fuera de la pantalla de selección de personaje. Alternativamente, vence a Gon en modo «Ball» o juega en modo supervivencia o fuerza hasta que te pida las iniciales, y escribe GON.

Mini-juego pelota de playa
Mira los finales de los diez personajes básicos para activar la opción «Ball Mode».

Modo Theatre
Activa cada personaje, incluyendo a Panda, Tiger, Doctor Boskonovitch, y Gon, y mira sus finales. Las opciones «Disc» y «Sound» en «Theatre Mode» estarán ahora disponibles.

Grabar o repetir combo
Entra en modo practice y selecciona la opción «Freestyle». Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + Círculo en la pantalla de opciones freestyle. Luego pulsa Abajo + Select para grabar o repetir un combo.

Vestuario alternativo
Juega como el personaje deseado el número indicado de veces. Luego, resalta ese luchador en la pantalla de selección de personaje y pulsa Start.

Xiaoyu - 50 veces
Jin - 50 veces
Anna - 25 veces
Gunjack - 10 veces

TEST DRIVE 5

Activar todos los modos de juego
Introduce VRSIX como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones, y guarda la configuración del juego. Ahora serán seleccionables los modos Cop Chase y otros.

Todas las pistas
Introduce NTHREE y MTHREE como nombres en la pantalla de máximas puntuaciones.

Todos los coches
Introduce RONE y NOLIFE como nombres en la pantalla de máximas puntuaciones. Ahora serán seleccionables todos los coches, incluyendo el Pitbull Special, Chris's Beast y el All Mighty Maui.

Modo Super arcade
Introduce SPURT como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones.

Secuencia musical Extra
Introduce AUXYRAY como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones. Luego selecciona la opción «Fear Factory Video» en el menú principal.

Sin coches de CPU durante la copa
Completa la primera carrera de cualquier torneo excepto Ultimate. Guarda el juego y reinicia la PlayStation. Carga el juego anterior, selecciona «Full Race» y «Time Trials». Selecciona un coche y completa la carrera time trial. Sal del modo time trial y selecciona «Continue Race» sin cargar el juego guardado previamente. Selecciona «Next Cup Race» para empezar con el coche usado durante los time trials sin coches de la CPU.

Lluvia de interrogantes
Selecciona Washington D.C. y empieza una carrera. Gira o conduce en sentido inverso más allá de la línea de salida para que empiece una lluvia de signos de interrogación.

TEST DRIVE OFF ROAD 2

Todos los coches y pistas
Presiona Select y pulsa L1, Izquierda, L2, Derecha, L2, Izquierda, L1, L1 en la pantalla principal.

Autobús escolar
Selecciona el modo «Single Race» o «World Tour». Luego, presiona Select y pulsa L1, Arriba, L2, Abajo, Abajo, L2, L2, R2 en la pantalla de selección de transmisión.

Camión de helados
Selecciona el modo «Single Race» o «World Tour». Luego, presiona Select y pulsa R2, L2, L2, Abajo, Abajo, L2, L2, R1 en la pantalla de selección de transmisión.

Camión viuda negra
Selecciona el modo «Single race» o «World Tour». Luego, presiona Select y pulsa R1, L2, L2, Abajo, Abajo, Arriba, L2, L1 en la pantalla de selección de transmisión.

THEME HOSPITAL

Nivel - Password
1 - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, X
2 - X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X
3 - Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo
4 - Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, X, Triángulo, Círculo
5 - Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado
6 - Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, X, Círculo
7 - Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo
8 - X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X
9 - Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado
10 - Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado
11 - Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X
12 - Círculo, Cuadrado, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo

THEME PARK

Todas las atracciones
Introduce BOVINE como alias.

Dinero
Introduce BOVINE como alias. Pulsa Círculo + Cuadrado + X durante el juego. Este código puede repetirse varias veces.

Super parque
Introduce BUD como alias. Luego, pulsa Cuadrado en la pantalla de selección de parque. Tras empezar el juego, se pueden cargar las máximas tarifas por las concesiones, juegos y entradas al parque.

TIME CRISIS PLAT

Modo fácil
En la pantalla donde puedes seleccionar el modo Arcade o Time Trial, dispara a la pantalla para acceder al modo fácil. Ahora empezarás con cinco vidas.

TOCA TOURING CARS PLAT

Modo de trucos
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador para activar la correspondiente función. Tiff Needell dirá «Cheat mode enabled» para confirmar el código.

Desactivar detección de colisiones - CMNOHITS
Mejor tracción - FLEX
Colores de fondo Disco - MDISCO
Todas las pistas activas - HAMMO
Vista helicóptero - CMCOPTER
Fondo de cielo estrellado - CMSTARS
Coches extra - CMGARAGE
Todos los coches activados - GONGOGO
Disparar a otros coches - TANK
Modo kart - CMCHUN
Coches agresivos - CMMAYHEM
Grandes manos al volante - CMHANDY
Baja gravedad - CMLOGRAV
Lluvia hacia arriba - CMRAINUP
Lluvia de perros y gatos - CMCATDOG
Modo rápido - XBOOSTME
Vista de cámara - CMFOLLOW
Vista tipo Micro Machines - CMMICRO
Vista boca abajo - CMUPSIDE

TOCA TOURING CARS 2

Introduce estos códigos como nombre de jugador en modo un jugador.

Todos los coches - MECHANIC
Todas las pistas - BIGLEY
Pista extra - TECHLOCK
Modo Micro Machines - MINICAR
Daños rápidos - DUBBED
Barreras acolchadas - ADDED
Colisiones con rebote - BCASTLE
Cuarenta vueltas - LONGLONG
Desactivar descalificación en campeonato - PUNCHY
Modo batalla - BANGBANG
Modo Turbo - FASTBOY
Pistas más elevadas - ELASTIC
Circuito Oulton Park Island - DINKYBIT
Pilotar Ford Mondeo - CMFORD
Baja gravedad - LUNAR
Fondo nublado - TRIPPY
Efectos especiales - CODENAME
Coche invisible excepto ruedas - JUSTFEET

TOMB RAIDER PLAT

Todas las armas y munición
Durante el juego, pulsa Select para entrar en la pantalla de inventario. Pulsa L1, Triángulo, L2, R2, R2, L2, Círculo, L1.

Saltar nivel
Durante el juego, pulsa Select para entrar en la pantalla de inventario. Pulsa L2, R2, Triángulo, L1, L1, Círculo, R2, L2. Ahora pulsa select para saltar el nivel donde estás.

TOMB RAIDER II PLAT

Saltar nivel
Durante el juego anda lateralmente izquierda, derecha, izquierda, adelante, atrás. Suelta R1, gira tres veces, y realiza un salto largo con voltereta en el aire.

Todas las armas
Durante el juego anda lateralmente izquierda, derecha, izquierda, atrás, adelante. Suelta R1, gira tres veces, y realiza un salto atrás con voltereta.

Explosionar a Lara
Durante el juego anda lateralmente a la izquierda, derecha, izquierda, adelante, atrás, gira tres veces, y realiza un salto atrás con voltereta.

TOMB RAIDER III

Todos los secretos y llaves
Mientras juegas pulsa L2x5, R2, L2x3, R2, L2, R2, L2x2, R2, L2x2, R2, L2x2.

Todas las armas, botiquines, bengalas y cristales de guardar
Mientras juegas pulsa L2, R2x2, L2x4, R2, L2, R2x2, L2, R2x2, L2x2, R2, L2x2, R2.

Encontrar la llave en la mansión de Lara
Para encontrar la llave de la pista de carreras primero debes encerrar al mayordomo en el congelador. Luego ve a la habitación de Lara y recoge las bengalas en la sala adyacente a la cama.
Luego baja al vestíbulo, ve al ático y enciende una bengala. Busca la caja verde o azul y empújala dos veces. Sal del ático y ve a la biblioteca sobre las escaleras. En la estantería del muro de la derecha hay un libro que debes empujar.
Una vez hecho esto el fuego del hogar se apagará. Ve a la chimenea y gira a la izquierda para escalar el muro hasta un paso secreto y síguelo hasta una habitación.
En la habitación, sube a la repisa y empuja la caja del ático hacia la izquierda. Luego ve al otro extremo de la repisa, enciende una bengala y activa el interruptor del muro. Mientras se ve la escena de la puerta que se abre pulsa Círculo para girar y corre hacia la puerta bajo las escaleras.
Una vez abajo busca otra caja verde y tira de ella una vez y hacia la derecha otra vez. Sube encima para alcanzar el paso secreto e ir al agua. Bucea alrededor del tanque hasta el otro lado pero manténte cerca del cristal y encontrarás la llave en el agua.

Saltar nivel
Mientras juegas pulsa L2, R2, L2x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2x4, R2, L2, R2x4, L2.

Llave de la pista de carreras
Para obtener la llave de la pista pulsa R2, L2x3, R2, L2x6, R2, L2x5, R2, L2x2 mientras juegas en la mansión de Lara.

Habitación secreta en la mansión de Lara
Cuando entras en la mansión ve a la piscina tras el trampolín hay un interruptor. Púlsalo para abrir una puerta en el vestíbulo con un interruptor detrás. Activa el interruptor y rápidamente gira y esprinta hacia la habitación al otro lado del vestíbulo. Dentro encontrarás algunos de los artefactos que Lara ha recogido en sus aventuras.

TOMMI MAKKINEN RALLY

Introduce los códigos siguientes como tu nombre, luego selecciona la opción Trucos desde el menú principal.
Pilotar un autobús - STRANGE
Pilotar un Peugeot - PEUGEOT
Carreras espejo - MIRROR
Más dinero (_ indica un espacio) - _MONEY_
El mando Dual Shock siempre vibra - THRILLS
Modo Rally Jeunes - FFSA

TREASURES OF THE DEEP

Para el juego y pulsa Abajo, X, Izquierda, Cuadrado, Arriba, Arriba, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Círculo, Círculo seguido de cualquiera de los sufijos siguientes:
Mapa completo - Cuadrado, X, Círculo, X, Cuadrado
Tiempo de ataque extendido - L2, L2, L2, R1, R1, R1, R2, L1
Deshabilitar actuales - R1, L1, L2, R2, X
Vista pantalla completa - Triángulo, X, Arriba, Abajo
Harpones Banana - X, Arriba, Triángulo, Abajo
Modo Turbo - R1, R2, R1, R2, R1, R2
Todo el equipo - L1 cuatro veces, R1 cuatro veces, L2 cuatro veces, R2 cuatro veces
Seleccionar nivel- Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Triángulo, X
Todos los niveles completos - Cuadrado, X, X, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, X, X
Todas las armas - R1 cuatro veces, L1 cuatro veces, R2 cuatro veces, L2 cuatro veces
Saltar nivel - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Abajo, Abajo, Abajo
Continuaciones extra - R2, R2, R2, L2, L2, L2
Oro extra - R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2
Agregar pieza de tabla - L1, L2, L1, L2, Cuadrado, Círculo
Deshabilitar fines - R2, R1, L2, L1
Aire ilimitado - Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda
Salud ilimitada - Triángulo, Triángulo, X, X
Aire y salud completos - Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, X
Abrir todas las puertas - X, Círculo, Triángulo, Cuadrado
Cambiar overlays - Derecha, Círculo, Abajo, X, Triángulo, X, Triángulo
Ratio de frames incrementada - Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Círculo, Círculo
Secuencia FMV extra
Completa todos los niveles y recoge todas las piezas de tabla para acceder el nivel extra Atlantis. Completa el nivel extra para ver una secuencia FMV con el equipo de desarrollo.
Juega como shark en el nivel extra California.
Completa cualquier misión normal tras recoger del 85 al 90% de todo el oro del nivel, excepto en el nivel de entrenamiento.

TRIPLE PLAY 2000

Hit home runs
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Circulo, X, Cuadrado, Izquierda, Derecha.

Strike out batter
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Arriba, Abajo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Circulo, X, Cuadrado.

TWISTED METAL 2 PLAT

Jugar como Sweet Tooth
Pulsa Arriba, L1, Triángulo, Derecha en la pantalla de selección de vehículo. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. El nivel password no será accesible con este código.

Jugar como Minion
Pulsa L1, Arriba, Abajo, Izquierda en la pantalla de selección de vehículo. El nivel password no será accesible con este código.

Homing napalm
Acumula al menos dos napalms. Dispara un napalm, mantén el botón presionado, y pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha. Aparecerá Extra napalms en tu inventorio para confirmar el código. Todos los napalms recogidos actuarán como napalms guiados al dispararlos.

Vida eterna
Presiona L1 + R1 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego. Un sonido y un mensaje confirmarán la correcta introducción del código.

Armas Ilimitadas
Presiona R2 + L2 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego. Un sonido y un mensaje confirmarán la correcta introducción del código.

Armas potenciadas
Presiona R2 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego en modo cooperativo dos jugadores. Un sonido y un mensaje de texto confirmarán el código.

Daños extra:
Selecciona Axel como personaje. Presiona R1 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha(2), Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego. Corre hacia uno de los demás vehículos para provocar daños intensos.

Onda de choque más fuerte
Selecciona Axel como personaje. Presiona R2 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego. Ve hacia uno de los demás vehículos para provocar daños intensos.

Vehículo al azar
Pulsa R1 en la pantalla de selección de vehículo.

Pista extra Rooftop
Pulsa Abajo, Izquierda, R1, Abajo en la pantalla de selección de pista de competición de dos jugadores. Un ruido confirmará la correcta introducción del código.

Pista extra Jet Moto Suicide Swamp
Pulsa Arriba, Abajo, Derecha, R1 en la pantalla de selección de pista de competición de dos jugadores. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Pista Cyburbia
Pulsa Abajo, Arriba, L1, R1 en la pantalla de selección de pista de competición de dos jugadores. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Cambiar armas por salud
Pulsa Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo durante el juego. Todas las armas se convertirán en salud.

Secuencia oculta
Pulsa Arriba, Abajo, L1, R1 en la pantalla del logo SingleTrac. El código debe introducirse cuando el logo cambia a su segunda forma.

Listar armas
Pulsa Select + Abajo para seleccionar armas desde una lista en lugar de un grupo de icons. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Retrovisor
Pulsa Select + Derecha durante el juego.

Desactivar radar
Pulsa Select + Izquierda durante el juego.

Seleccionar vista
Presiona Arriba y pulsa Select durante el juego en modo un jugador para cambiar a vista de helicóptero y vista aérea. En modo dos jugadores, esto selecciona cómo se divide la pantalla.

V

V-RALLY

Modo de trucos
Cuando aparece el logo de Infogrames en la pantalla blanca de introducción, rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Triángulo + Circulo. Aparecerá el mensaje «Lock Off». Tras esto, entra uno de los siguientes códigos para modificar el juego. Presiona el botón final (L1, R2, etc.) hasta seleccionar tu idioma, luego suelta todos los botones.
Efecto Código
Sin límite de tiempo - Izquierda+L1
18 pistas extra estrechas - Izquierda+L2
Reiniciar en modo Arcade - Izquierda+R2
Todos los trucos - Izquierda+L2+L2+R1+R2

VIGILANTE 8

Introduce los códigos siguientes como passwords.
Todos los personajes estándar - GANGS_ALL_HERE
Personaje Alien - INVITE_VISITOR
Niveles Factory y Secret Base - SECRET_LOCALESS
Todos los personajes estándar, alien, ambos niveles extra - GIMME DA WORKS
Personajes y niveles extra - WMNNWLHTSCUCLH
Grandes ruedas - MONSTER_WHEELS
Potenciador misil dirigido - DEADLY_MISSILE
Baja gravedad - REDUCE_GRAVITY
Sin enemigos - GO_SIGHTSEEING
Invencibilidad - I_WILL_NOT_DIE
Ver secuencias - SEE_ALL_MOVIES
Dos vehículos iguales en modo dos jugadores - SAME_PERSONAJE
Modo experto - HARDEST_OF_ALL
Modo lento - SLOW_MOTION_ON

VR POWERBOAT RACING

Introduce lo siguiente como passwords
Modo campeón - CUP
Barcas Monohull extra - PLA
Barcas Minnow-class catamaran - MIN
Barcas Pike-class catamaran - IKE
Barcas Barracuda-class catamaran - CUD
Nivel slalom - L.R
Nivel mine - U.G
Introduce los códigos siguientes como tu nombre:
Barcas rápidas - ZOOOOOM
Mini barcas - COMPACT
Barca alargada - LONGONE
Grandes motores - LARGE
Turbo automático - HELPME
Modo cabezón - DEFORM

W

WARCRAFT II

Pulsa Start durante el juego y selecciona la opción password. Introduce uno de los siguientes passwords para activar la correspondiente función.
Ganar todo el juego - GLTTRNG
5000 petróleo - VLDZ
Todos los hechizos, todo el mana - VRYLTTL
Desactivar victoria completa - NVRWNNR
Desactivar trampas mágicas - NGLS
Mostrar todo el mapa - NSCRN
Todas las actualizaciones - CKMT
Invencibilidad, aumentar fuerza de unidad - TSGDDYTD
Saltar nivel - NTTHCLNS
Perder juego - PTFLWRM
Construir y actualizar rápido - MKTS
Ganar todo el juego - THRCNBNLYN

WARHAMMER II: DARK OMEN

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de destacamento, luego selecciona la opción Resume.
Saltar batalla - Select, R1, R1, L2, L2, R1, R2
Dinero - Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2
Muerte instantánea - Select, R1, L1, R2, R2, R1, R1
Recarga rápida - Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1
Seleccionar oponente - Select, L2, L2, R2, L2, R1, R1
Cabezas pequeñas - Select, L2, L2, L2, L2, R1, R2

Todos los trucos
Resalta el libro de repuestos en la caravana. Luego presiona Select y pulsa R1, L1, L2, R2.

Ver secuencias
Introduce estos códigos en el menú principal.
Black Grail - Izquierda, L1, Circulo, L2, Triángulo, R2
Carnstein and Jewel - R1, Triángulo, R2, R2, Cuadrado, R1
Hand of Nagash - R2, Izquierda, R2, Arriba, Abajo, Izquierda
Liber Mortis - Circulo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, R1, R2
Victory - L2, Derecha, Cuadrado, Derecha, R1, R2
Long March - R1, L2, Triángulo, Cuadrado, Izquierda, R2

WING COMMANDER IV

Modo de trucos
Pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, R2 cuando aparece el copyright en la pantalla de título. Aparecerá una pantalla de seleccionar nivel. Pulsa R1 o R2 para seleccionar un nivel y ver las correspondientes secuencias. Pulsa L1 + L2 + Cuadrado durante el juego para destruir todas las naves (amigas y enemigas) en la pantalla .

WIPEOUT

Pista secreta
Resalta la opción un jugador en la pantalla de menú. Presiona R1 + L1 + Derecha + Start + Circulo + Cuadrado, luego pulsa X. Aparecerá una pista secreta llamada Firestar en la parte inferior de la lista de pistas.

Rapier class
Resalta la opción un jugador en la pantalla de menú. Presiona R2 + L2 + Izquierda + Start + Select, luego pulsa X para seleccionar la nueva opción. La Rapier class está ahora disponible.

WIPEOUT 2097

Vehículos animales
Presiona L1 + R2 + Start + Select mientras el juego se carga. Mantén los botones pulsados hasta que aparezca el menú. Los vehículos mutarán en diversos animales.

Modo Challenge I
Introduce lo siguiente como password: Cuadrado, Circulo, Cuadrado, Triángulo, Circulo, Triángulo, Triángulo, Circulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado.

Modo Challenge II
Introduce Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Circulo, Triángulo, X, Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo, X, Circulo, Circulo como password.

Todas las pistas
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Cuadrado, Circulo, Triángulo, Circulo, Cuadrado en el menú principal. Todas las pistas, incluyendo secret Phantom class vehicle serán accesibles.

Energía Ilimitada
Pulsa Start para detener el juego. Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Triángulo, X, Cuadrado, Circulo, Triángulo, X, Cuadrado, Circulo.

Tiempo Ilimitado
Pulsa Start para detener el juego. Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Triángulo, Cuadrado, Circulo, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X.

Armas ilimitadas
Pulsa Start para detener el juego. Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa X, X, Cuadrado, Cuadrado, Circulo, Círculo, Triángulo.

Metralleta
Pulsa Start para detener el juego. Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Cuadrado, Circulo, X, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo.

Phantom class
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa X, X, X, Circulo, Circulo, Circulo en el menú principal. El vehículo Phantom class será accesible.

Equipo Piranha
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa X, X, X, X, Circulo, Triángulo, Cuadrado en el menú principal.

Habilidad Piranha y otros
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Cuadrado, Circulo, Cuadrado, Triángulo, Circulo, X, Cuadrado, X, Circulo, Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado en la pantalla de setup. Estarán disponibles Piranha craft y un premio de oro en todas las pistas.

Pistas ocultas Vostok Island y Spilskinanke
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Cuadrado, Circulo, Cuadrado, Triángulo, Circulo, Triángulo, X, Triángulo, Circulo, Círculo, Triángulo, X, X, Cuadrado en el menú principal. Serán accesibles las pistas ocultas Phantom class, extra Piranha Craft, Vostok Island y Spilskinanke.

WORLD CUP '98

Juegos clásicos
Gana la World Cup con cualquier equipo, luego selecciona la opción «World Cup Classics» en el menú principal. Gana la World Cup de nuevo con un equipo clásico para activar el siguiente partido clásico. Los juegos clásicos se activan en el orden siguiente.
Uruguay vs. Argentina (1930)
Italy vs. Hungary (1938)
Uruguay vs. Brazil (1950)
West Germany vs. Hungary (1954)
England vs. West Germany (1966)
Brazil vs. Italy (1970)
West Germany vs. Holland (1974)
Italy vs. West Germany (1982)

Sonidos de gol alternativos
Pulsa Triángulo, Cuadrado, Círculo, o X tras marcar un gol cualquier equipo.

WORLD LEAGUE SOCCER '98

Nombres de jugadores reales
Selecciona la English league, selecciona un equipo, luego entra en la pantalla de edición de jugador. Resalta David Seaman del Arsenal y cambia su nombre a TEAMTWO. Aparecerá una opción «Default 2». Activa esta opción para obtener los nombres reales de los jugadores.

Z

ZERO DIVIDE

Cómics ocultos
Vence en el juego en modo fácil sin proseguir ni perder un asalto. Ve a la pantalla de título y resalta el icono de opción. Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select en el controlador 2. Aparecerá una secuencia cómica con Neco.

Mini juego Phalanx
Presiona Select + Start en el controlador dos y enciende la PlayStation. Mantén pulsados los dos botones hasta que aparezca el logo de Zoom. Aparecerá la frase «Bonus Game» para confirmar que el mini juego, Tiny Phalanx, se está cargando. Obtén la puntuación más elevada para ser candidato a luchar con Neco.
Invencibilidad en el mini juego Phalanx
Entra en la pantalla de opción de Phalanx y resalta «Speed». Pulsa Arriba + Izquierda + R2 + L2 + Triángulo. El fondo aparecerá en rojo para confirmar la correcta introducción del código.

ZERO DIVIDE 2

Luchar como Nox y Eve
Completa el juego con cualquier personaje.

Luchar como Neco y Modoki
Completa el juego con Nox y Eve.

Ver demo de Neco
Completa el juego con cualquier personaje, luego presiona Select + Start para reiniciar.

Color de personaje alternativo
Presiona Select en el mando dos y pulsa X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, L1, L2, R1, o R2 en la pantalla de selección de personaje.

Niveles adicionales
Dos niveles adicionales estarán disponibles tras completar el juego en cada uno de los tres niveles de dificultad hasta un total de seis nuevos niveles.


GRAN TURISMO
PLATINUM
Gran T

urismo

GRAN TURISMO
PLATINUM

LA OPINIÓN DE PSMag

«Es todo tremendamente real, envolvente y totalmente diferente a cualquier otro simulador de carreras de PlayStation.»

«Cada coche se conduce de forma diferente al resto, con la misma sensación que en la vida real.»

«Los vehículos se manejan a la perfección, y hay mucha profundidad, tras cuarenta horas de juego apenas habrás visto nada.»

VEREDICTO

Edición Oficial Española PlayStation Magazine



SOBRE 10



unque ya hace 18 meses que salió a la venta, Gran Turismo sigue siendo la cúspide de la excelencia de los simuladores de conducción. Bueno, puede que Ridge 4 parezca algo mejor, pero en cuanto a profundidad, calidad y abanico de posiblidades simplemente GT no tiene igual. Ésta es la buena noticia, pero una mejor noticia es que ahora está disponible en la serie Platinum y puede ser tuyo a precio de ganga. Y la mejor noticia de todas es que las siguientes 12 páginas son una completa guía para CADA coche, CADA circuito, CADA carrera y para todo en general. Disfruta. ▶

GRAN TURISMO
PLATINUM

CUIDAR EL COCHE - LOS NEUMÁTICOS

PRUEBAS DEL VEHÍCULO
Cuando empiezas a conocer las prestaciones de tu vehículo, tu mejor amiga es la sección Pruebas del Vehículo porque es donde descubres por primera vez la puesta a punto. Las tres pruebas son importantes y te sorprenderás de cómo cada ínfima modificación puede afectar a la velocidad máxima del coche.

Si, por el contrario, estás más preocupado por el manejo del vehículo, vete a Carrera Contrarreloj. Tras unas cuantas pruebas seguro que aparecen los puntos fuertes y débiles del coche.

VENDER EL COCHE
Cada vez que finalices una carrera serás recompensado con un vehículo nuevo. Van mejorando según avanzas carreras, y es poco probable que quieras mantener alguno de los primeros que ganas. Ten cuidado cuando quieras venderlos. Te darán más dinero por ellos si los vendes al fabricante original.

DIFERENTES VISTAS
Probablemente tengas tu vista preferida ya de otros simuladores anteriores, pero deberías olvidarte de ella. Puedes escoger entre tres fantásticas vistas, y como éste es un simulador totalmente diferente, te recomendamos que pruebes las tres.

COMPRA CON ASTUCIA
No tomes nunca ninguna decisión precipitada cuando se trata de comprar un coche. Aunque todos son mejorables, existe una gran diferencia entre todos ellos y una decisión de compra precipitada puede significar tu ruina. Echa un vistazo más tarde a la guía para ver las mejores opciones de compra.

MEJORAR EL COCHE
Ten siempre mucho cuidado cuando quieras añadir extras al vehículo. Si mejoras el motor y no tocas el sistema de frenos es que no tienes ni idea. Piensa con lógica y mejóralo todo de forma global. Por ejemplo, si aumentas el motor y añades más turbo tendrás más potencia. Pero si no ajustas la suspensión y optas por unos neumáticos más suaves, no tardarás en patinar por doquier.

SUSPENSIÓN EN LAS CURVAS
Sí, suena muy obvio, pero extrema el cuidado en las curvas. Muchos de los circuitos tienen una curva fatídica, a menudo cerca del inicio de la carrera para cogerte desprevenido. En tu primera vuelta todavía estás cogiendo velocidad, pero en la segunda ya has llegado a la máxima. Así que, como te hemos dicho antes, ten cuidado en las curvas. Sobre todo en la segunda vuelta.

¿LAVAR EL COCHE?
No te preocupes por el Túnel de Lavado... no sirve absolutamente para nada.

DINERO
Aparte de la conducción en sí, existen otros factores para conseguir el éxito en Gran Turismo. Uno de ellos es la acumulación y distribución cuidadosa del dinero. No es que te vaya el juego en ellas, pero puedes acabar perdiendo mucho de tu preciado tiempo en intentar recuperar por todos los medios dinero perdido. Éstos son algunos consejos para recaudar fondos.

● Si alguna vez necesitas cierta inyección de dinero, siempre resulta una buena idea repetir alguna de las primeras carreras realizadas. Con un coche mejor deberías poder ganar con facilidad cada carrera y hacerte con el Bonus de la Pole Position. En la Sunday Cup, por ejemplo, hay 15.000 créditos por ganar el campeonato. Si sumas los bonus de las Pole Positions hacen un total de 28.500 créditos, cantidad que siempre viene muy bien, sobre todo cuando estás cerca del inicio del juego.

● Conseguir la pole position en vueltas eliminatorias no sólo te

NO TE PREOCUPES POR EL TÚNEL DE LAVADO... NO SIRVE ABSOLUTAMENTE DE NADA... AUNQUE ES DIVERTIDO



LA PUESTA A PUNTO DEL COCHE
[1] Prueba aquí tu coche. [2] El DB7 no está mal... si dispones del dinero. [3] Cerca del inicio de la carrera y estás al final de la parrilla de salida. [4] El Nismo, uno de los mejores. [5] Compra aquí algún extra. [6] Vigila las curvas como ésta. [7] El Túnel de Lavado no tiene ninguna finalidad práctica.

CONSEJOS DE CONDUCCIÓN - LAS CURVAS

Algo fundamental en *Gran Turismo* es aprender a tomar las curvas correctamente. Te sorprendería saber cuántos jugadores se pasan años poniendo a punto sus vehículos para correr a tope en las rectas y van y lo estropean todo en cuanto tienen que dominar el volante. Así, aquí hay para los más iniciados como tú unos cuantos consejos sobre cómo tomar las curvas lo más recto posible y arañar valiosos segundos a los tiempos de cada vuelta.

1 Conoce tu coche. Cada vehículo se conduce de forma diferente y su manejo es la viva imagen de los modelos originales que puedes ver por las carreteras. Asegúrate de que sabes exactamente cómo manejarlo antes de lanzarte a los circuitos más difíciles.

2 Derrapar en las curvas es divertido y si puedes mantener un buen nivel deberías derrapar con una pérdida de velocidad mínima. Pero lo tienes que hacer con cuidado porque es muy fácil perder el control y que te salgas del circuito. Además, hay que estar atento a ese momento tan importante en la curva en el que tienes que pisar el acelerador con fuerza para salir de ella. Si lo haces antes de tiempo, estás perdido.

3 Sigue las marcas de los otros vehículos. Los conductores más expertos lo hacen y ganan mucho dinero. Puede resultar algo aburrido y tradicional, pero es la única forma (y la más rápida) de hacer un buen papel en un circuito lleno de curvas.

4 Uno de los mejores trucos para tomar las curvas es dar golpes rápidos y secos al botón del freno para provocar un ligero derrape y así deslizarse por la curva. Como lo último que tienes que hacer es frenar demasiado o muy poco, suaves y rápidos golpecitos (antes de llegar al momento álgido de la curva) deberían asegurarte un agradable viaje. Con algunos coches tiene el mismo efecto girar y frenar un poco.

5 ¿El mejor consejo? Utiliza las marcas rojas y blancas de las curvas. Están para indicarte dónde se encuentra la curva y, lo que es más importante, pueden verse a la entrada y a la salida de cada curva, endereza la dirección y recortarás los tiempos.

No pienses nunca que tendrás algún tipo de ventaja por entrar en alguna curva a toda velocidad. Incluso si no chocas ni haces ningún trompo, el derrape que tendrás que hacer te hará perder agarre y velocidad. Es mucho mejor entrar más lentamente y seguir la línea del circuito. Entonces, y con un poco de suerte, estarás en mejores condiciones para salir de la curva acelerando al máximo.

EL DERRAPE
El principal alimento de cualquier conductor competente de arcade. La mayoría seguro que ya lo sabe, pero para los pocos que todavía no, aquí va la explicación. Acércate a la curva con cuidado y entonces, justo antes de entrar, levanta el dedo del acelerador y pulsa repetidamente el freno. El coche patinará hacia un lado y, controlando el derrape con el pad, deberías poder deslizar sin esfuerzo alguno el vehículo por la curva. Aparte de resultar muy divertido es una buena forma de conseguir más velocidad en una curva, sobre todo si el coche es de los que ruge.



VIRAR
[1] La curva tomada a la perfección. [2] El derrape es la mejor forma de pasarlas. [3] Tomar una curva a demasiada velocidad puede resultar desastroso. [4] Ahí va otro derrape. [5] Nunca subestimes una curva, en muchas de ellas tendrás que frenar.



proporciona la ventaja de liderar la jauría de coches en la auténtica carrera, sino que además hay una gran cantidad de dinero en juego. Suele ser la mitad del bonus que obtienes por ganar, así que, como puedes imaginar, vale la pena intentarlo.

● No malgastes el dinero en enjabonar el coche. Hay una multitud de extras, pero la mayoría son innecesarios. Recurre a la guía para mejorar el coche, tendrás toda la información que necesitas.

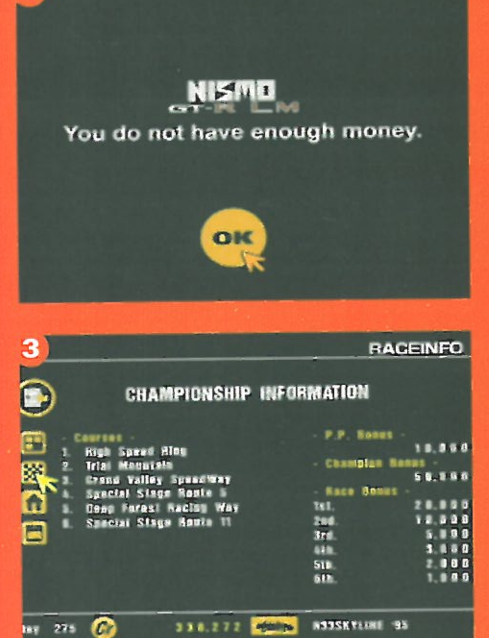
LOS CARNÉS
No tendría sentido hacer una guía para cada prueba, puesto que están muy bien explicadas al inicio del juego, y se incluyen bastantes consejos. No obstante, aquí tienes una guía general de las pruebas con los problemas, con los que no vas a ▶



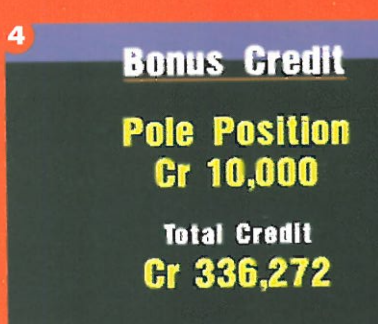
OBSTRUCCIÓN
Hay otra manera furtiva de tomar las curvas incluso más rápido. Funciona mejor en los primeros compases de la carrera, cuando todavía vas codo con codo con otros conductores por razones obvias. Si cuando tomas una curva hay un coche en la parte exterior de la misma, haz la curva más rápido de lo normal y cuando empieces a patinar y a perder el control hacia el exterior del circuito, chocarás contra él. Así te alineará de nuevo y podrás salir de la curva. Sí, es algo sucio, pero muy beneficioso para tu posición en la carrera.

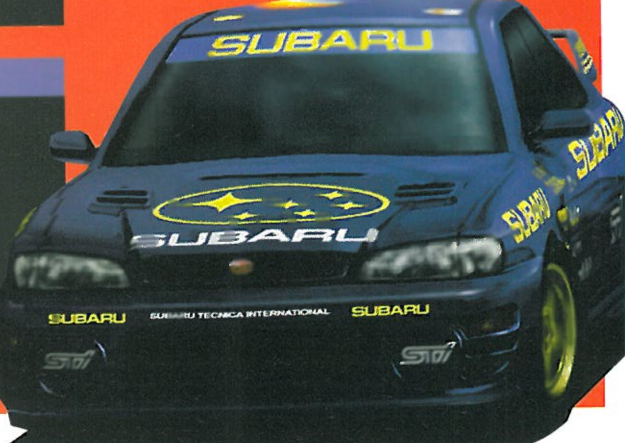
GRAN TURISMO PLATINUM

EL DINERO - EN TUS BOLSILLOS









EL DINERO HACE QUE GIREN LAS RUEDAS
[1] Despierta. Necesitarás una gran cantidad de dinero antes de poder permitirte este pequeñín. [2] Lo que cuenta son esas pequeñas cosas. Este embrague multiplicará tu velocidad. [3] Es muy sencillo comprobar los premios en metálico que se dan en cada campeonato antes de participar. Por supuesto, cuanto mejor es el campeonato, más dinero hay en juego. [4] Ve siempre a por el bono de la pole position. Marca la diferencia en una carrera.

▶ **poder evitar toparte.**

Carné clase B
Acceso a: Sunday Cup y a Eventos Especiales - FF, FR, 4WD y Lightweight.
Nivel de dificultad: Fácil
Nada debería suponer un quebradero de cabeza, ni siquiera para un auténtico novato. Las pruebas se centran en acelerar y detenerse en un tiempo límite y en aspectos rudimentarios de las curvas. Necesitarás este permiso para cualquier copa básica de la Liga GT.

Carné clase A
Acceso a: Copas - Clubman y GT y a Acontecimientos Especiales - US v Japan, UK v Japan y UK v US, Megaspeed y Normal Car.
Dificultad: Media

Muchas de estas pruebas resultan bastante sencillas, sólo son una versión de las pruebas que tienes que pasar para conseguir el carné de clase B con una ligera dificultad. Tienes que vigilar en la cuarta prueba y la séptima es muy complicada, pero también una de las más originales de todo el juego y la última del examen final. Aquí se unen todos los elementos y te dan una clara idea de qué te vas a encontrar cuando hagas el examen final.

Clase A Internacional
Acceso a: GT World Cup, Modo Hi-Fi y Acontecimientos Especiales -Grand Valley, Tuned Card, All-night I y All-night II.
Dificultad: Grande
Esto ya es serio. Ir a por el carné clase A Internacional sin un amplio conocimiento de las técnicas de conducción de Gran Turismo desemboca en un auténtico desastre. Todas las pruebas de esta clase implican dar una vuelta a todos los circuitos con todas las habilidades que se pueden tener al volante en tiempo limitado.

ACTUALIZARSE

El primer coche (sea cual sea el que decidas) sólo te va a durar unas pocas carreras. Cuando empiezas a darte cuenta de que te estás rezagando, es el momento de gastar el dinero en ese sistema turbo al que le has echado el ojo. Aquí tienes algunos consejos importantes para seguir adelante:

1 Si lo que buscas es caballos de potencia, no te equivocarás con los sistemas Turbo. Aumentan tu potencia al freno de forma increíble y tras unas vueltas en los circuitos de prueba, descubrirás las mejoras.

2 Si lo que buscas es más control (sobre todo en las curvas) quizá quieras invertir en un sistema de suspensión decente y en un juego de neumáticos nuevos.

3 Un nuevo sistema de escape es un modo fantástico y barato de aumentar tus caballos de potencia.

4 Sería inteligente no pasar por alto cosas como el Aumento de la Cilindrada y el Reglaje del Motor. Puede que no hagan mucho por los caballos de potencia y tienen pinta de costar mucho,pero en realidad son más importantes de lo que parecen.

Si tu meta es hacerte con un motor inmejorable, probablemenete quieras comprarlo casi todo, pero recuerda que debes mejorarlo poco a poco. No te precipites y compres lo que crees es mejor, porque lo que ocurrirá es que no podrás hacerlo en cualquier sitio y tendrás el coche desequilibrado.

Por último, lee siempre la información que acompaña a cada pieza. Está escrita por gente que sabe de qué está hablando y son consejos que te ayudarán a decidir qué comprar.



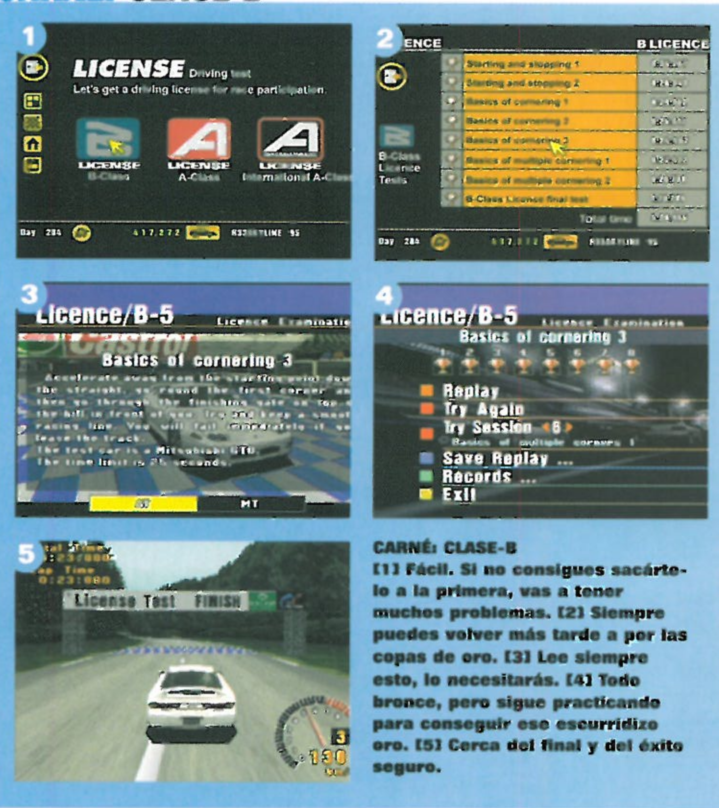






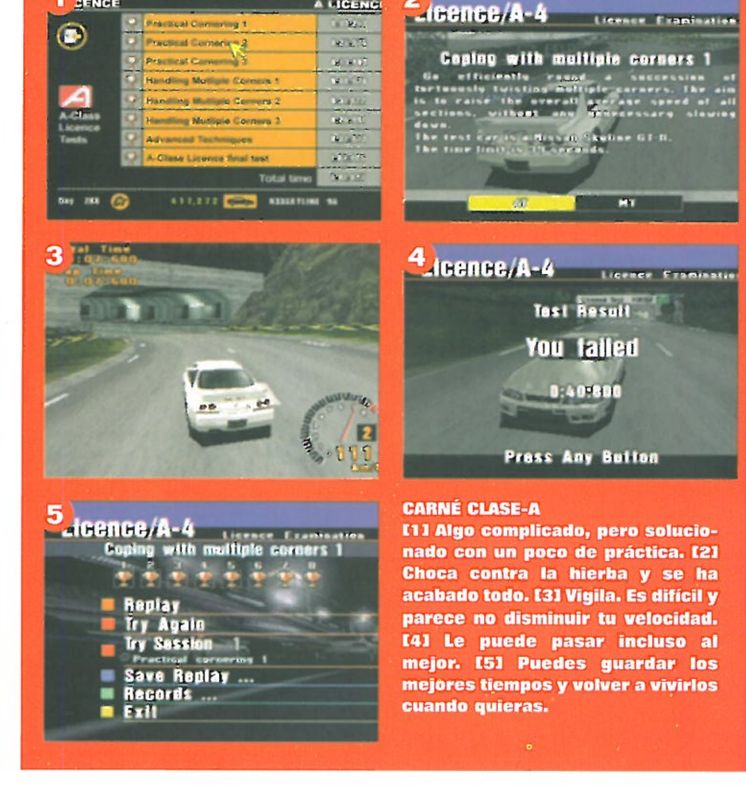


CARNÉ: CLASE-B



CARNÉ: CLASE-B
[1] Fácil. Si no consigues sacártelo a la primera, vas a tener muchos problemas. [2] Siempre puedes volver más tarde a por las copas de oro. [3] Lee siempre esto, lo necesitarás. [4] Todo bronce, pero sigue practicando para conseguir ese escurridizo oro. [5] Cerca del final y del éxito seguro.

CARNÉ: CLASE-A



CARNÉ CLASE-A
[1] Algo complicado, pero solucionado con un poco de práctica. [2] Choca contra la hierba y se ha acabado todo. [3] Vigila. Es difícil y parece no disminuir tu velocidad. [4] Le puede pasar incluso al mejor. [5] Puedes guardar los mejores tiempos y volver a vivirlos cuando quieras.

Los tiempos no serían tan duros si condujeras un coche mejorado, pero la elección que te permite la máquina (TVR Griffith o Dodge Viper) los hace parecer casi imposibles en el primer intento. Aquí tienes algo de ayuda:

● Realiza las pruebas que te permiten utilizar el mismo coche. Así te habituarás a su manejo y, con un poco de suerte, las pruebas deberían resultar algo más sencillas.

● Sé persistente. Incluso si terminas cinco segundos por debajo del tiempo límite, sigue practicando antes de avanzar, porque poco a poco te acostumbrarás al circuito.

● Saber cómo tomar las curvas. Ambos coches tienen un buen comportamiento en las rectas, así que es en las curvas donde tienes que tener cuidado. Asegúrate de que eres todo un maestro en derrape antes de ir a por este carné.

● No te rindas. Incluso si la primera curva resulta un desastre, sigue intentándolo. Sólo aprenderás a base de repetir una y otra vez.



CARNÉ: CLASE-A INTERNACIONAL



CARNÉ: CLASE-A INTERNACIONAL
[1] Ahora se complica mucho todo, vigila la cuarta... es criminal. [2] Vaya, ésta es bastante fácil. [3] El TVR Griffith... no es el modelo que escogerías para esta misión en concreto. [4] ¡Bravo! A por la siguiente. [5] Bronce otra vez, pero el oro y la plata son para coches mejores.

COMPETICIONES

Son las que hacen realmente interesante el modo de un solo jugador en *Gran Turismo*. Son una serie de competiciones con el único propósito de ganar dinero. Lo consigues por finalizar en cualquier posición, pero, obviamente, la cantidad es mucho mayor si acabas en primer lugar. Además hay un cheque extra si eres el primero al final de la competición y otro algo menor por conseguir una pole position.

Sunday Cup
Carreras: Autumn Ring Mini, High Speed Ring, Grand Valley East
Por acabar primero: 3.000
Bonus por el campeonato: 15.000
Bonus por pole position: 1.500
Coche obtenido por la finalización de la competición: Mazda Demio A-SPEC
Un paseo por el parque. Incluso al principio no deberías tener problemas en atravesar este terreno y en conseguir una suma decente de dinero para lavar el coche.

Clubman Cup
Carreras: Autumn Ring, Clubman Stage Route 5, Trial Mountain
Por acabar primero: 7.000
Bonus por el campeonato: 20.000
Bonus por pole position: 2.500
Coche obtenido por la finalización de la competición: Chevrolet Z28 ▶

GRAN TURISMO PLATINUM

SUNDAY CUP



SUNDAY CUP
La copa más fácil del juego. Tres carreras muy sencillas en las que incluso un mono con guantes de boxeo podría conseguir la victoria. Sin embargo, debes tener cuidado con el coche qe escojas desde el principio, así que compra con inteligencia, porque el vehículo equivocado puede arruinarte cualquier posibilidad de éxito.



CLUBMAN CUP





CLUBMAN CUP
Muy dura, pero si hasta ahora has comprado con astucia, tienes bastante dinero para esta copa y puedes ganarla. Lee nuestra guía para mejorar el vehículo.



▶ Sigue siendo bastante fácil. Si invertiste el dinero inteligentemente tras la Sunday Cup e hiciste los cambios pertinentes, deberías dejar atrás al resto de contrincantes sin ningún problema.

Gran Turismo Cup
Carreras: Grand Valley Speedway, Deep Forest Racing Way, Special Stage Route 5, Trial Mountain
Por acabar primero: 10.000
Bonus por el campeonato: 25.000
Bonus por pole position: 5.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Toyota Chaser Limited Edition
Las cosas ya empiezan a complicarse. El dinero conseguido en la Clubman Cup debería ayudar, y si sigues teniendo problemas, es lo bastante fácil como para regresar a ella con un coche mejorado y conseguir más dinero.

Gran Turismo World Cup
Carreras: High Speed Ring, Trial Mountain, Grand Valley Speedway, Special, Special Stage Route 5, Deep Forest Racing Way, Special Stage Route II
Por acabar primero: 20.000
Bonus por el campeonato: 50.000
Bonus por pole position: 10.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Ninguna, pero se te premia con el modo Hi-Fi.
Es la copa más dura de la Liga GT. Necesitarás un auténtico coche de carreras y para ello te recomendamos el Skyline. Perfecto para una completa actuación; tiene la velocidad y el control que necesitas para ganar.

FF Challenge
Carreras: Deep Forest Racing Way II, Grand Valley East, Special Stage Route II
Por acabar primero: 5.000
Bonus por el campeonato: 10.000
Bonus por pole position: 1.500
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Honda CRX EF-8 SIR o Toyota Celica SSII
Limitado a vehículos con tracción delantera. Limítate a los Mitsubishi FTO si puedes permitírtelo.

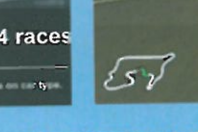
FR Challenge
Carreras: Grand Valley East II, Deep Forest Racing Way, Grand Valley Speedway II
Por acabar primero: 5.000
Bonus por el campeonato: 10.000
Bonus por pole position: 1.500
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Nissan 'Q's 1800 o Nyssan Sil Eighty
Para esta competición, recomendamos un Dodge Viper o los excelentes TVR.

4WD challenge
Carreras: Trail Mountain II, Grand Valley Speedway II, Special Stage Route 5 II
Por acabar primero: 5.000
Bonus por el campeonato: 10.000
Bonus por pole position: 1.500
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Subaru SVX S4 o Mitsubishi Lancer GSR Evolution
De nuevo, sería una buena opción hacerte con el polivalente Skyline para asegurarte la victoria.

Lightweight Sports Challenge
Carreras: Autumn Ring Mini II, Clubman Stage Route II, Deep Forest Racing Way II
Por acabar primero: 5.000

GRAN TURISMO CUP









GRAN TURISMO CUP
Cuatro carreras para establecer los estandars de la alta competición. Necesitarás algo decente como el Skyline para tener una oportunidad real de éxito, pero, ya deberías tener suficiente experiencia y un buen coche preparado para esta copa.

GRAN TURISMO WORLD CUP



Starting list

1.	R33GT-R'95 Vspec	9pts
2.	GTO twinturbo	6pts
3.	IMPREZA RLY Edition	4pts
4.	CELICA GT-FOUR	2pts
5.	GT-R LM	3pts
6.	LANTIS TypeR	1pts

Result

1	R33GT-R'95 Vspec	9pts
2	GTO twinturbo	6pts
3	IMPREZA RLY Edition	4pts
4	GT-R LM	3pts
5	CELICA GT-FOUR	2pts
6	LANTIS TypeR	1pts

GRAN TURISMO WORLD CUP
Puede que tengas más de un problemilla con esta competición, ya que el resto de los coches son de rally. Así que si no has mejorado tu vehículo, es hora de que inviertas algo de dinero en un kit espectacular de carreras.

Bonus por el campeonato: 10.000
Bonus por pole position: 2.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Honda CRX Type R o Mazda Eunos
Aunque puede ser de respuesta lenta, tu mejor opción es el Mitsubishi FTO GP-R.

US-Japan Sports Car Championship
Carreras: Trail Mountain II, Special Stage Route 5, High Speed Ring, Grand Valley East II, Special Stage Route II
Por acabar primero: 10.000
Bonus por el campeonato: 20.000
Bonus por pole position: 3.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Mitsubishi FTO LM o Chrysler Viper GTS-R
Los vehículos japoneses son claramente superiores en este juego, así que escoge el Mitsubishi o el Nyssan Skyline –son nuestros favoritos. No obstante, si estás obligado a conducir un vehículo americano, escoge el Dodge Viper trucado.



LOS COCHES JAPONESES SON CLARAMENTE SUPERIORES EN ESTE SIMULADOR...

Anglo-American Sports Car Championship
Carreras: Trial Mountain II, Special Stage Route 5, High Speed Ring, Grand Valley East II, Special Stage Route II
Por acabar primero: 10.000
Bonus por el campeonato: 20.000
Bonus por pole position: 3.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Chrysler Concept Car o Mazda
Si optas por los coches británicos, te recomendamos el TVR Cerbera y, si prefieres los norteamericanos, el Dodge Viper. Pero ve con cuidado porque ambos juegan malas pasadas en las curvas y puede que estés más acostumbrado a un coche más amigable como el Skyline.

Megaspeed
Carreras: High Speed Ring, Test Course, High Speed Ring II
Por acabar primero: 10.000
Bonus por el campeonato: 20.000
Bonus por pole position: 3.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Toyota Soarer 2.5 GT-T VVT-I o Aston Martin DB7 Coupe

Tres circuitos diseñados para carreras a toda pastilla, así que so los coches más rápidos los que ganarán. Si tienes el dinero necesario hazte con un Nissan 400 R (el Nismo), pero como está al alcance de pocos bolsillos, puedes optar por el espectacular Mazda o el Honda GT.

Normal Car World Speed Contest
Carreras: Autumn Ring Mini II, Grand Valley East II, Clubman Stage Route 5 II. Deep Forest Racing Way II, Special Stage Route II
Por acabar primero: 50.000
Bonus por el campeonato: 100.000
Bonus por pole position: 10.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Toyota Supra RZ o Impreza WRX Sti III del 96
Se convertirá en uno de tus favoritos, y creemos que el Dodge Viper RT/10 es el mejor coche para este campeonato.

Hard-tuned Car Speed Contest
Carreras: High Speed Ring II, Grand Valley Speedway II, Clubman Stage Route 5 II, Autumn Ring II, Special Stage Route 11 II
Por acabar primero: 50.000
Bonus por el campeonato: 100.000
Bonus por pole position: 10.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Nissan Skyline del 91 o AE86 Sprinter Trueno GT
Otro campeonato con una buena suma de dinero en juego, por lo que sin duda, buscarás la mejor máquina. Cualquiera que esté muy preparada es una buena opción, pero ésta es una carrera realmente difícil, así que asegúrate de que te haces con algo decente. ¿La mejor apuesta? El fiel Nissan Skyline.

Grand Valley 300 km
Carrera de resistencia
Carrera: Grand Valley Speedway
Bonus por pole position: 20.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Castrol Supra GT
Algo dieferente y muy adecuada para pilotos con mucha estamina. Esta competición consta de 60 vueltas al circuito de Grand Valley y, a minuto y medio por vuelta, tardarás algo así como una hora y media en completarla. Por otro lado, resulta bastante sencilla de ganar y existen formas mucho más duras de ganar esa cantidad de dinero. Cualquier coche es apto, pero asegúrate de montar neumáticos resistentes.

SS Route 11 - All-Night Endurance Race 1
Carrera: Special Stage Route 11
Bonus por pole position: 20.000

Coche obtenido por la finalización del campeonato: Nissan Silvia Edición Limitada

Otra carrera de resistencia, pero ésta sólo consta de 30 vueltas. Una dura y lenta carrera con curvas muy complicadas. Escoge un vehículo del estilo del Skyline y compra los mejores neumáticos que te puedas permitir.



COMPETICIONES EN ABUNDANCIA
Hay más de diez copas que varían en dificultad, duración y restricciones de coches. Éste es el lugar perfecto para los expertos de *Gran Turismo*, pues sólo te podrás considerar un experto cuando has pasado por todas ellas.. Incluso por la carrera de resistencia de sesenta vueltas.

SS Route 11 - All-Night Endurance Race 2
Carrera: Special Stage Route 11 II
Bonus por pole position: 20.000
Coche obtenido por la finalización del campeonato: Nissan Silvia Edición Limitada
Ten cuidado. Es el último campeonato y el más complicado. Básicamente es el circuito anterior, pero al revés y sin la ven- ▶

GRAN TURISMO PLATINUM



[1] SS Route 11 - All-Night Endurance Race 1. [2] SS Route 11 - All-Night Endurance Race 2. Sea como sea, es sumamente duro.

taja de los coches de carreras puede convertirse en algo muy lento. Si dispones de un Skyline (pero no el modelo de carreras), utilízalo aquí.

MODO HI-FI

Uno de los aspectos más impresionantes de *Gran Turismo* es que cuando crees que el juego ya no puede ser o parecer más realista, va y se le ocurre algo como añadir un nuevo modo ridículamente poderoso.

El modo Hi-Fi se te proporciona tras la finalización de la *Gran Turismo* World Cup, y como lograrla (y habiendo conseguido anteriormente el carné clase A Internacional) es una proeza nada despreciable, es probable que tardes un rato hasta que consigas ver todo su esplendor. Te da opción a tres carreras (Clubman Stage 5, Spacial Stage R5 y Special Stage RII), que son todas variaciones de lo mismo). Pierdes algo de detalle sobre la información de fondo, pero obtienes una prueba contrarreloj en unos fantásticos 60 cuadros por segundo, glorioso modo de alta resolución... y la breve pista de qué esperar del Gran Turismo en desarrollo para la PlayStation 2.

JUSTO CUANDO PIENSAS QUE EL JUEGO NO PUEDE PARECER O SER MÁS REALISTA AÑADE EL MODO HI-FI

FABRICANTES

Aston Martin

Probablemente porque el simulador es japonés, pero sea cual sea la razón, los Aston Martin en Gran Turismo no se conducen nada bien. Patinan en las curvas y son demasiado caros. Harás bien si te decantas por Honda o Nissan.

La flota:
DB7 Coupe
Volante

Deberías optar por...
DB7 siempre. Es más rápido y ligero que el Volante y existe una versión más impresionante escondida que aparece más tarde.

Chevrolet

Otro imposible. Los escasos y poco potentes vehículos disponibles hacen poco probable que desees adquirir uno si no es por la novedad.

La flota:
Corvette Grand Sport de 1996
Corvette Coupe Camero de 1996
Camero Z28
Camero Z28 Edición del 30 aniversario
Corvette Stingray de 1969

Deberías optar por...
El Camero Z28 si sabes lo que te conviene. Es excelente en las curvas, pero su escasa velocidad significa que sólo es realmente eficaz en carreras llenas de curvas difíciles. De todos modos, el mejor de una serie de coches infumables sigue siendo algo infumable. Parece lógico, ¿no?

Chrysler

Baratos y ridículamente rápidos, los Chrysler son con toda seguridad los últimos coches de carreras de los patanes. Podrías hacerlo mucho peor si te gustan los motores no japoneses.

La flota:
Viper RT/10
Viper GTS
Viper GTS-R
Concept Car

Deberías optar por:
el Viper GTS-R, el Chrysler arquetípico. Más veloz que muchos motores japoneses y formidable en esas rectas sin fin, sobre todo con un turbocompresor. Si estás buscando una máquina que ponga a prueba tu habilidad en las curvas, ésta podría ser la adecuada.

Honda

Una decepcionante gama de vehículos. Sí, hay los modelos suficientes como para disponer de una amplia elección y el NXS tiene sus ventajas (ver abajo), pero cuando los comparas con los Nissan se quedan en un pobre segundo lugar.

La flota:
NSX del 90
NSX-R del 92
NSX Type S



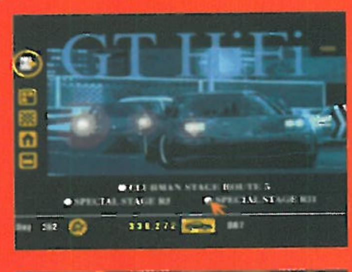
NSX Type S-ZERO
NSX R GTI Turbo
Prelude SI del 91
Prelude SI VTEC del 91
Prelude SIR
Prelude Type S
Integra SIR-G
Integra Type R
Civic Ferio SIR
Civic SIR II
Civic SIR II del 93
Civic Type R
CR-X Del Sol VXI del 92
CR-X Del Sol VXI Edición Limitada
CR-X SIR
Accord SIR
Accord Wagon SIR

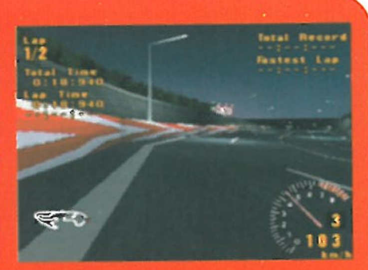
Deberías optar por...
El NSX R GTI Turbo es una buena apuesta. Es una excelente elección para las primeras carreras. La debilidad de la potencia del vehículo en general suele convertirse en un problema cuando entran en acción los chicos más serios con sus enormes juguetes.

Mazda

Escondido en el garaje de Mazda se encuentra uno de los mejores y más rápidos coches de todo el juego, el RX-7. Sin embargo, compartiendo el mismo espacio, también se encuentra uno de los peores, el pésimo Demio. Entre estos dos extremos hay varios modelos más, así que diviértete probándolos.

La flota:
Eunos Cosmo 13B Type-S CCS
89-Eunos Roadster
Eunos Cosmo 20B Type-E CCS
Eunos Roadster 1600 del 89
Eunos Roadster 1600 V-Special del 90
Eunos Roadster 1600 S-Special del 92
Eunos Roadster
Eunos Roadster V-Special
Eunos Roadster S-Special
Lanti Type R 2000 Roadster 4 puertas
Efini RX-7 Type R del 91
Efini RX-7 Type RZ
Efini RX-7 Type RB BATHHURST
Efini RX-7 Touring X
Efini RX-7 A-SPEC
RX-7 Edición Limitada
RX-7 A-SPEC Edición Limitada
Savanna RX-7 GT-X
Savanna RX-7 Infiniti III
Demio GL-X
Demio GAL







GT HI-FI
Por desgracia, el modo *hi-resolution* no hace justicia con estas capturas. Se mueve y parece más bonito que cualquier otro simulador de carreras que jamás hayas visto y te da una clara idea de cómo puede ser *Gran Turismo* para PlayStation 2. No podemos esperar a echarle el guante.

Demio LX
Demio A-SPEC

Deberías optar por...
El RX-7 es dinero en el banco. Sin duda, uno de los mejores coches de todo el juego y es increíblemente ágil y rápido. Y queremos decir realmente rápido, ya que puede alcanzar los 370 km/h.

Mitsubishi
Un equipo a menudo olvidado que, aunque no es uno de los mejores, guarda algunas sorpresas bajo la manga y uno o dos modelos excelentes. Su precio y el hecho de que son fáciles y baratos de mejorar también está a su favor.

La flota:
GTO del 92
GTO Twin Turbo del 92
GTO SR del 95
GTO Twin Turbo del 95
GTO Twin Turbo MR del 95
GTO SR
GTO Edición Limitada
GDI Galant VR-G Touring
VR-4 Galant Eclipse
FTO GR del 94
FTO GPX
FTO Versión GP-R
FTO Edición Limitada
Lancer GSR Evo II
Lancer GSR Evo III
Lancer GSR Evo IV
Mirage ASU RX
3000R Mirage Cyborg-R del 92

Deberías optar por...
El GTO. Increíblemente barato (unos 8.000 créditos) y uno de los mejores vehículos para comenzar el juego. También resulta económico de mejorar. El único problema es su tendencia a hacer demasiado largas las curvas difíciles, así que ándate con ojo si has decidido que éste es tu coche.

Nissan
Es la elección mayoritariamente tomada. Con un Nissan no puedes hacer un mal papel y con el Skyline como su buque insignia, muchos creen que no tienen que gastarse más dinero en otro coche.

La flota:
Fairlady Z Versión S2 BY2
Fairlady Z + Twin Turbo
Fairlady Z Versión S 2-Seater
Fairlady Z Versión S Twin Turbo 2 Seat
Skyline GT-R del 89
Skyline GT-R del 91
Skyline GT-R V-SPEC
Skyline GT-R V-SPEC II
Nismo Skyline GT-R
Skyline GTS-T Type M
Skyline GTS 25 Type S
Skyline GTS 24
Skyline GTS 25T Type M
Skyline GT-R del 95
Skyline GT-R V-SPEC del 95
Skyline GT-R
Skyline GT-R V-SPEC
Nismo GT-R Edición Limitada
Nismo 400R
Nismo 400R GT-R Edición Limitada
Silvia Q S 1800cc
Silvia Edición Limitada
Sil Eighty
Silvia Q S Aero
Silvia K S Aero
Silvia Q S Aero del 95
Silvia K S Aero del 95
Silvia Q S 2000cc del 91
Silvia K S 2000cc del 91
Silvia Q S 1800cc del 88
Silvia K S 1800cc del 88
Primera 2.0 TE del 90
Primera 2.0 TE del 95
1994 180SX Type X
180SX Type X
180SX Type S
Pulsar GTI-R del 94

Deberías optar por...
El Skyline, sin duda. Se puede afirmar que es el mejor vehículo de todo el juego. Conducirlo es un sueño y con la puesta a punto correcta es uno de los coches más rápidos que encontrarás.

NISSAN: LA ELECCIÓN MAYORITARIA. NO PUEDES HACER UN MAL PAPEL. EL SKYLINE ES EL MEJOR VEHÍCULO

Subaru
El hogar, si dispones de dinero, del glorioso Impreza de Colin McRae (quien ahora conduce un Ford). Subaru tiene muchas más piezas que esa y, aunque parezca sorprendente, tienen una de las flotas de vehículos más impresionante de todo el juego.

La flota:
Alcione SVX Versión L
Alcione SVX S4
Alcione SVX S4
Legacy RS Touring Sedan
Legacy GT-B Touring Sedan
Legacy GT Touring Wagon del 93
Impreza WRX Type R Versión STI
Impreza WRX STI Versión III del 96
Impreza WRX STI Versión III del 96
Impreza WRX Sports Wagon del 96
Impreza WRX Sports Wagon STI Versión III del 96
Impreza WRX STI Versión II del 95
Impreza WRX Sports Wagon STI Versión II del 95
Impreza WRX del 94
Impreza Edición Rally

Deberías optar por...
El Impreza: cierto escocés excampeón del Mundo de Rallies no puede equivocarse, ¿verdad? Por si alguna vez te llega a las manos la versión rally, aguántalo mientras puedas.

Toyota
Una buena mezcla de potencia, de velocidad, de prudencia y de tranquilidad. Metafóricamente, Toyota tiene un coche para todo el mundo. Tu hermano, tu primo o tu abuelito el de las batallitas pueden ser los orgullosos poseedores de un MR2, pero la bestia de Toyota hace pocos milagros en este juego. Es una pena.

La flota:
Starlet Glanza V
Levin BZ.G
Sprinter Trueno GT-Apex
Corona EXIV 200GT
Celica SSII
Celica GT Four
Mk II 2.5 Tourer V del 92
Mk II 2.5 Tourer S del 92
Chaser 2.5 Tourer V
Chaser 2.5 Tourer S
Chaser Edición Limitada
Soarer 2.5 GT-T del 95
Soarer 2.5 GT-T VVT-I
Corolla Levin 1600GT Apex
MR2 G-Limited
MR2 GT-S
Supra SZ-R del 95
Supra RZ del 95
Supra SZ-R
Supra RZ
Supra 3.0 GT-Limited
Supra Twin Turbo R
Castrol Supra GT Supra RZ
TRD 3000GT

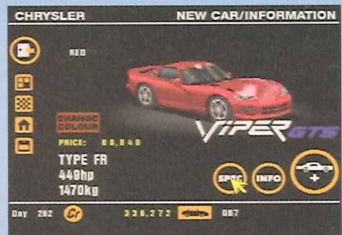
Deberías optar por...
El Supra es uno de los mejores coches en las curvas, aunque tiene la casi inapreciable pega de ser un tanto perezoso. Con todo, es un buen coche, en especial la edición RZ. Además tiene un aspecto imponente.

TVR
Inglesa, relativamente nueva y muy

FABRICANTES

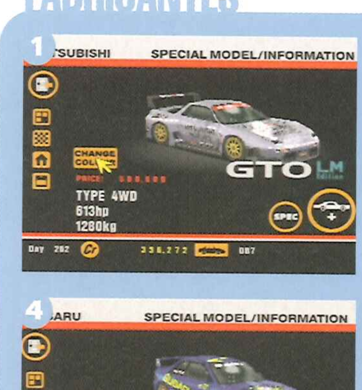


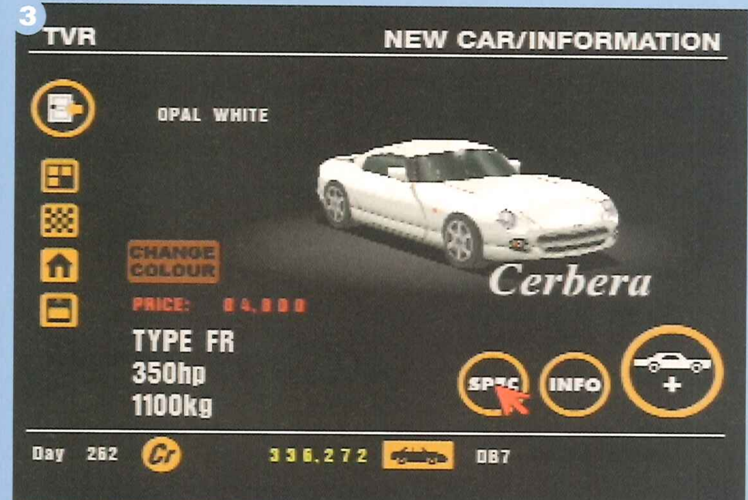




FABRICANTES
[1] Aston Martin: Británico y orgulloso de serlo. [2] Chevrolet: No hay nada de interés. [3] Chrysler: El Viper es un buen coche.

FABRICANTES



FABRICANTES
[1] Mitsubishi: El GTO es uno de los mejores vehículos del juego. [2] Nissan: Y el Skyline no es menos. [3] TVR: Si te ves obligado a comprar un TVR, ve a por uno de éstos. [4] Subaru: Tal como lo condujo Colin McRae (el año pasado). [5] Toyota: Bastante difícil de manejar, el NSX sigue siendo una gran compra.

buena. TVR ha surgido de la nada para producir algunos de los mejores (y más imponentes) deportivos que se han visto últimamente. No puedes hacerlo mal con ninguno de sus modelos, pero vigila con el Griffith porque resulta un tanto alocado en las curvas difíciles.

La flota:
Cerbera
Griffith 500
Griffith Blackpool B340
Cerbera Edición Limitada

Deberías optar por...
El Cerbera de Edición Limitada, por supuesto. Ligero y estúpidamente rápido, el Cerbera sufre pocos de los problemas que tienen en las curvas sus parientes más cercanos y este modelo de edición especial se encuentra en la lista de los tres mejores de la mayoría de la gente. Ve por él. Después de todo, sólo es cuestión de dinero.

LOS CIRCUITOS

Grand Valley (East)
Una carrera bastante engañosa. Crees que todo marcha bien en una fantástica interminable recta al principio y entonces, sólo para confundirte te encuentras con una de las peores curvas de todo el juego. Encontrarás alguna más de este estilo a lo largo del circuito. No es el lugar más indicado para trabajar tu velocidad máxima en superficie plana.
Mejor coche: R33 Skyline GT-R

Curvas interesantes
● La primera, sobre todo tras ir a toda pastilla por la recta. El área exterior de la parte más alejada debería servirte de pista. Decelera lentamente y muévete despacio hacia esta curva y, por favor, no intentes ninguna proeza.

● Justo antes del primer túnel. Hay una barrera de neumáticos azules delante de ti y necesitarás echar el ancla pronto para evitar derrapar.

● Mejor parte: atravesar el túnel, pasar la chicane y la fácil curva hacia la derecha para abalanzarte sobre la línea de meta.

● Peor parte: Derrapar sobre la arena en la primera curva... otra vez.

Autumn Mini
Este es el primer circuito que harás cuando empieces la Sunday Cup. Es bastante sencillo, pero hay un par de puntos en los que puedes salirte del camino si no prestas atención. Su brevedad lo hace interesante, pero tiene espacio suficiente para albergar un par de curvas difíciles. Autumn Mini es probablemente la mejor introducción a Gran Turismo.
Mejor coche: Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR



Curvas interesantes
● La segunda es una curva cerrada a la izquiera y si no la tomas correctamente puede enviarte fuera del recorrido.

● La primera curva de la segunda vuelta. No hay problema cuando la abordas desde el principio, pero si vienes demasiado lanzado por la recta e intentas tomarla a toda velocidad no tendrás ningún éxito. Y aunque no sea así, sí que será un desastre en la siguiente, que es incluso peor.

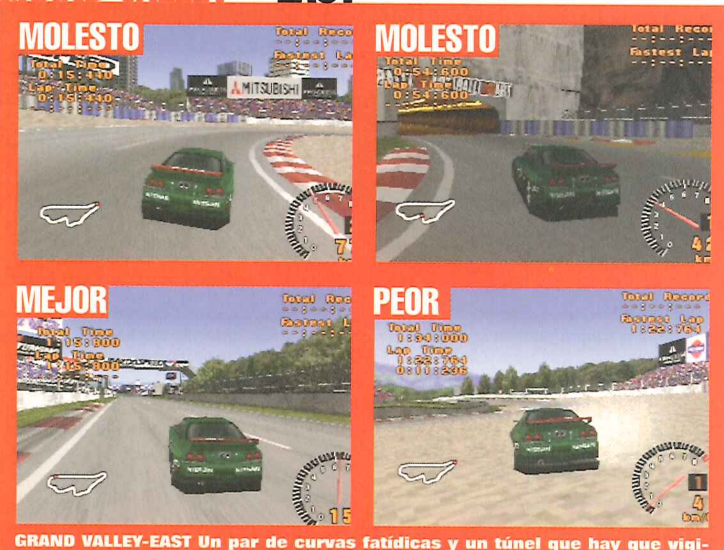
● La mejor parte: Tomar la primera curva a la perfección para quedarte ya encaminado sobre las huellas de los vehículos para ir a por la siguiente.

● La peor parte: Perder el control del vehículo en la misma curva y sentirte fatal por estar en el circuito supuestamente más sencillo.

High Speed Ring
Éste sí que es el circuito más sencillo de todo el juego. A algunos les gusta, pero a otros no porque no se requiere de gran habilidad para hacerlo. Si tu coche es lo suficientemente rápido, nada puede tocarte. Es el circuito perfecto para probar la velocidad máxima del vehículo, pero si buscas alguna curva en la que probar el manejo del mismo, mejor que busques en otra parte

Mejor coche: Skyline GT-R R33

GRAND VALLEY – EAST



GRAND VALLEY-EAST Un par de curvas fatídicas y un túnel que hay que vigilar. Es el momento de sacar los coches más rápidos de tu colección.

Curvas interesantes

● Ninguna. Si no sales airoso en todas ellas, eres un caso perdido y todavía tendrías que estar jugando a Ridge Racer Type 4.

● La mejor parte: Probar un coche increíblemente rápido (como el Skyline R33) y marcar un tiempo casi insuperable.

I La peor parte: Empezar a bostezar en el inicio de la segunda vuelta.

Clubman Stage Route 5

Ahora empezamos a hablar de auténticos circuitos. El favorito de muchos y una de las mejores careras para dos jugadores de todo el simulador. Se necesita un gran dominio de la velocidad en las curvas, puesto que en algunas patinarás sin remedio antes de llegar a la recta, mientras que otras necesitan de una buena frenada. Fantástico.

Mejor coche: Subaru Impreza Rally

Curvas interesantes

● La tercera, terrible a la izquierda. Te ha resultado bastante sencillo hasta el momento y esta tercera puede cogerte desprevenido. Ve preparado.



● La última. No es muy cerrada, pero la tentación es tomarla demasiado rápida, porque está cerca del final. Si lo haces, es muy probable que acabes contra el muro de la parte exterior y que, por supuesto, pierdas la carrera. Sería una lástima.

● La mejor parte: Pasar casi volanado por las curvas más suaves y acelerar hacia la meta.

● La peor parte: Estamparte contra el último muro y perder la carrera en la última curva.

Trial Mountain

Este circuito era de los más populares cuando salió el juego y hoy todavía lo es. Sencillo al principio, con alguna curva complicada más adelante de las que te acordarás si no vas prevenido. Excelente para practicar el derrape. Y eso siempre es bueno.

Mejor coche: Mitsubishi GTO MR Twin Turbo.

Curvas interesantes

● La inmediatamente anterior al tercer túnel. Puede no parecerlo y es bastante larga, pero si no la tomas a la perfección el resto de vehículos te cogerán.

● La última chicane de la carrera. Suele sorprender a mucha gente y hace perder carreras. No es muy apropiado, pero deberías saber que casi no pierdes tiempo si pasas por la hierba a toda velocidad y acortas las curvas... pero no se lo digas a nadie, ¿vale?

● La mejor parte: Bajar a toda pastilla por la larga y desigual recta bordeada de árboles y tomar la siguiente curva a la perfección.

● La peor parte: Rebotar por la chicane final, chocar contra el muro y volver a perder la carrera en la última curva.

Autumn Ring

Aunque este circuito está basado en el Autumn Mini, en realidad tienen poco en común. Tras unas pocas curvas cerradas llegas a una de las segundas secciones más satisfactorias de cualquier circuito simulador. Es otra carrera que podía haberse diseñado especificamente para el modo de dos jugadores.

Mejor coche: Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR

Curvas interesantes

● Éste es otro circuito con arena en la primera curva, lo cual debería darte la pista de que debes reducir la velocidad. Si la tomas demasiado rápido, no dudes que en la segunda curva se te irá el coche.

● Hay otra curva peligrosa a la derecha a mitad del circuito (que es en realidad la primera curva del circuito Autumn Mini). Vigila las marcas de la carretera y prepárate para frenar bastante pronto para tomarla.

● La mejor parte: Toda la segunda parte del circuito. Muy bien diseñada y los suficientemente veloz para apuntarte buenos tiempos.

● La peor parte: frenar demasiado tarde para la primera curva... otra vez.

Deep Forest

Es un circuito adecuado para la conducción. Deep Forest no supone ningún que- ▶

SIGUE RECTO A TODA VELOCIDAD POR LA HIERBA Y ACORTARÁS LAS CURVAS, PERO NO SE LO DIGAS A NADIE.



AUTUMN MINI La carrera más fácil y más corta del juego, pero con un par de curvas nada agradables que pueden jugar un mala pasada a los novatos.







HIGH SPEED RING Rápido y apagado. Es una gran carrera para poner a prueba la velocidad máxima del vehículo, pero también algo aburrida.





CLUBMAN STAGE-ROUTE 5 Una gran carrera, sobre todo en el modo de dos jugadores... sólo tienes que ir con cuidado en la última curva.

GRAN TURISMO PLATINUM

TRIAL MOUNTAIN



TRIAL MOUNTAIN El favorito de muchos y un brillante circuito para dos jugadores. Tiene una enorme recta para quemar el coche a toda velocidad.

DEEP FOREST

DEEP FOREST Mucha belleza que admirar que tiene que ver con las fabulosas curvas y chicanes.

bradero de cabeza y tiene tres curvas suaves bordeadas por árboles y alguna recta larga para la aceleración. Cuanto mejor se comporte tu coche en las curvas, más te divertirás en este circuito.

Mejor coche: Nissan R33 Skyline GT-R.

Curvas interesantes

● Vigila las curvas difíciles que vienen justo después de los túneles. Puede que no parezcan demasiado imponente a primera vista, pero después de una recta como la que acabas de hacer, probablemente irás a toda mecha. Toma la curva con cuidado y prepárate para frenar bruscamente a mitad de camino.

● Como en la mayoría de las carreras, vigila la primera curva de la segunda vuelta porque seguro que vas demasiado rápido.

● La mejor parte: la elegante gracia de navegar sin esfuerzo por las suaves curvas de los bosques.

● La peor parte: intentar hacer el circuito mientras te estás sacando los carnés y encontrarte paseando por la hierba una y otra vez.

> LA PEOR PARTE: CHOCAR EN EL TÚNEL Y PARECER UN TANTO ESTÚPIDO.

Grand Valley
Reconocerás el circuito porque está basado en el Grand Valley East. De hecho, tiene poco que no hayas visto o hecho ya. Así que no habrá excusa cuando la pifies de forma inevitable.

Mejor coche: TVR Cerbera LM

Curvas interesantes
● Como es un circuito al estilo East, puedes esperarte los mismos problemas en las curvas. La primera sigue siendo mortal y también tienes que tener mucho cuidado con...

● ... esa tan fatídica que hay justo antes del primer túnel. Una vez que las pasas te queda un agradable camino hasta la línea de meta.

● La mejor parte: Lanzarte hacia el último túnel sabiendo que vas con tiempo de sobra para finalizar el circuito.

● La peor parte: Chocar dentro del túnel y, sinceramente, parecer un tanto estúpido.

Special Stage Route 5
Todo un sueño. Como el Clubman Stage

AUTUMN RING



AUTUMN RING Una versión larga de la primera carrera, pero ten cuidado en esa primera curva, pues la imagen te indica qué puede ir mal.

GRAND VALLEY



GRAND VALLEY Sin duda, una de las carreras más excitantes de todo el juego. También es una de las más difíciles, así que necesitarás practicar algo.



SPECIAL STAGE – ROUTE 5



SPECIAL STAGE-ROUTE 5 Una extensión básicamente del Special Stage course. Es más largo y, de nuevo, excelente para el modo dos jugadores.

SPECIAL STAGE – ROUTE 11



SPECIAL STAGE-ROUTE 11 El circuito más perverso. Algo más que una simple sucesión de curvas cerradas. Forzará tu habilidad hasta el límite.

Route 5 (de hecho el primer tercio del mismo y las últimas rectas están copiadas de él), pero con alguna curva desagradable y con alguna sorpresa añadida. Hazte con un buen coche de fácil manejo y estarás más que listo.

Mejor coche: Subaru Impreza Rally

Curvas interesantes

● Ten cuidado con la primera curva después de la chicane. Puede parecer sencilla, pero ve con precaución porque es más larga de lo que parece.

● La última curva de la carrera es una pesadilla. Parece larga y suave, pero no te confíes y tómala despacio porque no tiene fin.

● La mejor parte: La chicane cerca del inicio de la carrera. Reduce cuando entres en ella, sigue recto y luego acelera por ella.

● La peor parte: la horrible curva a la izquierda a mitad del circuito. Parece asequible, pero se alarga con facilidad. Ve con ojo.

Special Stage Route 11

Otra variación del Clubman Stage. Sus diseñadores han dado con el circuito más cruel y duro de todo el juego. Es algo más que una serie de terribles curvas. Sólo deberían intentar conducir por él conductores experimentados. Y por favor, asegúrate de que lo haces con el mejor coche que puedas encontrar, porque de lo contrario, será un fracaso.

Mejor coche: Subaru Impreza Rally

Curvas interesantes

● Tras la tercera curva llegas a una horrible chicane que te confunde en tu primer acercamiento. Hazla bastante despacio, rebasa la pintura amarilla y prepárate para abrirte hacia la derecha.

● Tras un par de curvas fáciles entras en una curva lenta hacia la derecha. Tómala despacio y deslízate con potencia. Si lo haces correctamente podrás acelerar fácilmente para salir de ella y lanzarte recta abajo.

● Está un poco más delante, llegas a una zona de la carrera que implica un brusco giro a la derecha a través de una estrecha entrada y luego tienes que hacer un movimiento similar a la izquierda. Si lo haces demasiado rápido, acabarás por chocar contra cualquier cosa y parándote. Paciencia es la clave.

● Hay un lugar bastante malo cuando llegas al túnel iluminado. La mejor opción es entrar por el ángulo derecho y estar muy atento para seguir la marca del resto de los coches.



EL CIRCUITO MÁS PERVERSO. ALGO MÁS QUE UNA SIMPLE SUCESIÓN DE CURVAS CERRADAS.

● La mejor parte: Hacer la vuelta perfecta con el coche mejorado por ti mismo... no hay sensación mejor.

● La peor parte: Pasar arrastrándote por la línea de meta después de haber chocado en todas y cada una de las curvas del circuito.

Simplemente El Mejor

Con más de 100 coches por escoger, es inevitable que haya algo de diferencia entre el mejor y el peor. Así pues, y sólo como mera referencia, aquí tienes una guía de los mejores coches que encontrarás.

Coche más potente
Nissan Skyline GT-R VSPEC adaptado a la competición

Coche de tracción a las cuatro ruedas más potente
Nissan Skyline GT-R VSPEC adaptado a la competición

Coche de tracción delantera más potente
Honda Prelude SIR adaptado a la competición

Coche de tracción trasera con motor delantero más potente
Toyota Supra RZ adaptado a la competición

Coche ligero más potente
Mitsubishi FTO GP-R adaptado a la competición

Coche de tracción delantera más ligero
Demio A SPEC adaptado a la competición

Coche de tracción trasera y motor delantero más ligero
Toyota Trueno Apex adaptado a la competición

Coche de tracción a las cuatro ruedas más ligero
Nissan GT-R adaptado a la competición

Coche de tracción delantera más pesado
Honda Accord Wagon SIR

Coche de tracción trasera y motor delantero más pesado
Aston Martin DB7 Volante

Coche de tracción a las cuatro ruedas más pesado
Mitsubishi GTO Twin Turbo

Coche más rápido
400 R Skyline adaptado a la competición

Coche más potente en relación a su peso
TVR Cerbera LM

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

PLATINUM

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Todas las estaciones en alerta... Einstein está trabajando duro para estropearle la fiesta a Hitler a través de las neblinas de los tiempos. Sumergíos en la historia del futuro, en el juego que se llama *Red Alert*.

LA OPINIÓN DE PSMag

«*Red Alert* es tan convincente como parece. Es la última experiencia de juego de guerra en tiempo real y, como tal, la referencia para los demás juegos de estrategia.»

«Cerebral, emocionante y plenamente recomendable.»

«Un juego gigantesco que necesitarás mucho tiempo para terminar, sin contar con que la opción multijugador nunca aburre. Un clásico. Debes tenerlo.»

VEREDICTO





SOBRE 10

Reconozcámoslo. Prácticamente todos los juegos de estrategia han merecido el adjetivo de «desafiante» o el de «realmente difícil», por lo que no resulta ninguna sorpresa que *Red Alert* no sea una excepción. Luchar contra ejércitos muy superiores con tus propias y débiles fuerzas no es ningún chollo, es cierto, pero con las indicaciones correctas y un poco de información secreta sobre tu enemigo, deberías poder destrozarle. La conclusión es que sólo queda un gran problema: ¿dónde encontrarás esa información tan sensible? Justo debajo de tus ojos, joven soldado. Fíjate bien, porque en las siguientes ocho páginas te daremos los mejores consejos para terminar todas las misiones. Oh, y para hacerlo todavía mejor, hemos decidido poner todos los trucos para cada uno de los tres juegos *Command & Conquer*, las mejores pistas para que las utilices cuando las necesites y una guía de todas las armas a tu disposición. En pocas palabras, te traemos las obras completas. Disfruta con este curso de perfeccionamiento y luego sal ahí fuera y gana esa maldita guerra. ▶

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
PLATINUM

MISIONES ALIADAS

Misión1

La chispa de la vida. El objetivo de tu primera (y bastante sencilla) misión es apoderarte de Einstein, prisionero en el corazón del territorio soviético. Ataca a toda la infantería que se te enfrenta primero y luego haz avanzar tus jeeps hacia el campamento.

Cuando hayas machacado a los soldados que rodean el último edificio de la izquierda, el buen científico huirá del lugar, y tienes que decirle que se dirija hacia el norte, fuera del peligro. Puedes enviar a Tanya para hacer explotar la cúpula de telecomunicaciones, pero no es realmente necesario. Limítate a meter el viejo en el helicóptero y sal de ahí. Listos.

Misión 2

Contraseña: LZ95EMPBB

Disemina tus tropas alrededor del campo como primera forma de defensa, luego construye una refinería y algunas defensas simples. Envía exploradores en todas las direcciones si puedes. Las tropas de los jeeps deben ir hacia el sur, quitando de en medio todos los enemigos que encuentres, y luego seguir la carretera hacia la mina. La destrucción del cabezal del mineral es una decisión prudente en esta situación.

Inicia un movimiento de pinza, en el que las tropas que has dejado en la base avanzan para atacar el campamento enemigo por el oeste mientras los jeeps van al norte y atacan por el otro lado.

> «EINSTEIN ESTÁ ENCERRADO EN EL TERRITORIO SOVIÉTICO. MÉTELO EN EL HELICÓPTERO Y SÁCALO DE AHÍ.»



Levanta las defensas con cuidado y ganarás seguro.



Cuando la base se rinda, el convoy avanza. Asegúrate de cubrir los pocos francotiradores que al acecho en la parte superior izquierda del mapa.

Misión 3

Contraseña: BE2D93ASU

Envía a Tanya al sur y dispara a todas las tropas que encuentres allí. Es mejor que te lleves al médico contigo. Muévete en círculo hacia el oeste hasta llegar al río, luego toma la carretera hacia el sur, asegurándote de que chocas con la fuerza anfibia que se cruza en tu camino. Recurre al médico para curar a la chica si recibe algún balazo. Sigue avanzando por territorio enemigo y ataca a toda la infantería que te encuentres. Luego, utiliza la artillería para eliminar la torre que vomita fuego. Cuando esto esté hecho, ya puedes ocupar el campo. Buen trabajo.

Ve hacia el este, alrededor del campo, y dispara a los barriles para sacar el lanzador de cohetes V2. El primer puente es fácil de destruir, sólo tienes que vigilar las tropas que aparecen desde el bosque hacia el norte. Gira hacia el sur, luego al este y destroza los puentes que queden. No debería ser muy difícil.

Que los tanques no paren, soldado, esta guerra es para ti. Bienvenido al maravilloso mundo de *Red Alert*.





Misión 4

Contraseña: 9BFD73QU

Primer trabajo, ocupa una estación de radar. Esto te dará una idea más precisa del aprieto en el que estás metido. Cuando entiendas la seriedad de la situación, empieza a limpiar tanques como un loco. Lo mejor es utilizar la infantería con cohetes para proteger a la base de los aviones enemigos.

Envía a todos tus tanques al norte y dispara al cabezal de mineral para neutralizar a los comunistas. Manténlos hacia el norte y al oeste hacia la base enemiga, eliminando las torretas de llamas a distancia. Ahora, simplemente se trata de aniquilar completamente a las tropas enemigas.



Misión 5

Contraseña: VM66XSCYO

Es muy importante meter a tu espía en el campo de los traficantes soviéticos. Cuidado con los perros que aparecen en algún momento. Entonces gira hacia el oeste. Cuando paren de correr, envía a tu espía, que debería estar escondido entre los árboles, hacia el campo y dirígete hacia el edificio central. Entrar en el edificio significa que dañarás el camión que debe llevarte a la prisión de Tanya. Cuando la hayas liberado, saca cualquiera de los perros enemigos seguidos de los silos SAM. Luego, envíala hacia el helicóptero.

Así termina la primera fase. La segunda empieza con un montón de tropas aterrizando al norte del mapa. Levanta rápidamente una refinería y empieza a sacar tanques. Cuando tengas tu ejército listo, ataca al enemigo. Los camiones de mineral son prioritarios, seguidos de las espirales de tesla y las torres llameantes. El juego es tuyo si eliminas la oposición.

No te asustes por la oscuridad. Sigue adelante con tus tropas alrededor y ataca todo lo que encuentres por el camino.



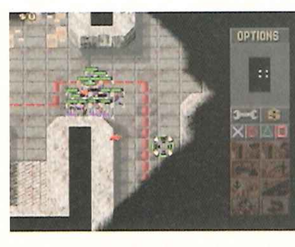
Misión 6

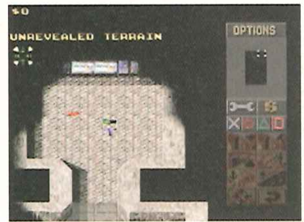
Contraseña: BVX2QW5LV

Descarga tu MVC y consigue una base bien construida tan rápido como sea posible. El enemigo atacará de forma maliciosa a la primera oportunidad, por lo tanto asegúrate de que tus defensas estén bien montadas. Utiliza tropas con cohetes para defenderte del constante bombardeo aéreo.

La pequeña base en el sur puede ser destruida fácilmente utilizando tanques. Luego, envía a un espía a la torre del radar para conseguir información antes de ocupar los barracones.

Deberás proteger la costa de los destructores, por lo tanto asegúrate de construir las defensas adecuadas. Las torres Martello no son una opción adecuada. Cuando ▶





Dentro del castillo, el espacio es limitado, alinea tus tropas para defender cualquier pasillo abierto que puedas encontrar. De esta manera, ni siquiera el más fuerte enemigo podrá entrar.

ARMAS

¿Quieres conocer el terrible poderío del mejor material del juego? Empecemos...

Generador Móvil de Aberturas

Envuelve a tus tropas bajo un nube negra. Genial para los ataques por sorpresa, aunque estaríamos un poco preocupados si nos enfrentáramos a una enorme burbuja de nada.

Radar Móvil de Interferencias

El provocador de interferencias debe situarse muy cerca de la base enemiga, pero cuando está allí provoca un apagón total. Útil.

Estación de Radar

Bastante evidente. Revela dónde está el enemigo sin tener que enviar tropas.

Cronosfera

Interesante equipo, porque traslada tu unidad a un lugar completamente distinto durante un momento. Pero utilízalo con cuidado, porque la sobreutilización provoca desorden y podría provocar la pérdida de tropas.

Espía

Bond, James Bond. Utilízalos para recoger información valiosa sobre las instalaciones enemigas. Pero vigila que los espías enemigos invadan tu zona. Se parecen a ti, pero no los puedes controlar. Astuto.

Satélite GPS

Te proporciona un mapa completo, pero necesita ocho minutos completos para cargarse.

Sonar

Necesita unos excesivos diez minutos para cargarse, pero muestra dónde están todos los submarinos enemigos.

Torre de Llamas

Escupidor de bolas de fuego con un sistema de lanzamiento automático. Especialmente dañino para la infantería y los vehículos ligeros pero completamente inútil contra algo más robusto.

Espiral de tesla

Perverso equipo que lanza grandes cargas de electricidad contra el enemigo. Se necesitan ocho segundos para recargarlo pero es el mejor método de defensa del juego.

Cortina de Hierro

Arma suprema que cambia la estructura molecular de una unidad durante 45 segundos. Hace invencibles a tus tropas.

MiG

Rápido y muy potente, pero frágil. Se necesitan ocho segundos para recargarlos, pero un escuadrón de seis destruirá cualquier estructura del juego.

Parabomba

Se necesitan unos largos 14 minutos para cargarla, pero es fantástica para causar daños generalizados porque no puedes predecir el camino que la nave tomará.

Paracaidista

Se necesitan siete minutos para prepararlo, pero es genial para ataques a puntos concretos y para reconocimiento.

Avión Espía

Alcanzará su capacidad operativa máxima en tres minutos y puede obtener un montón de impactos antes de ser derribado. Utilízalo para localizar las defensas enemigas.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT PLATINUM



Necesitarás combinar las fuerzas aéreas, terrestres y navales para crear un fuerte ejército de ataque. Asegúrate que defiendes todos los campos de mineral y refinerías que construyas porque si los pierdes muy probablemente perderás la batalla. Son vitales para ti.









▶ la costa esté protegida, puedes construir un astillero de la armada y empezar a producir buques de guerra. Utiliza los de transporte para enviar a tus tropas hacia el sudoeste y envía espías hacia los centros tecnológicos y bases de submarinos. Cuando tengas la información, envía a la caballería, tanques, tropas, de todo, en un último esfuerzo por diezmar al enemigo.

«LA DEFENSA ES LA MÁXIMA PRIORIDAD, HAZ LO NECESARIO PARA ESTAR SEGURO».

Misión 7

Contraseña: LHD9CWV14

La primera tarea consiste en aporrear a los enemigos con los que te cruces, y te encontrarás a unos cuantos, luego prepara tus MVC. Una vez más, la máxima prioridad es la defensa, por lo tanto, prepara soldados con cohetes, amontona cajas y todo lo que encuentres. En esta misión, tus fondos están bajos, por lo que asegúrate que todos tus camiones de mineral han salido y están recogiendo tanta energía como sea posible.

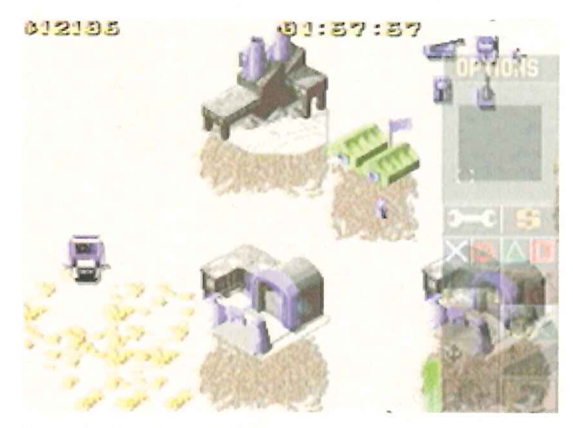
Envía a tus tanques hacia el sur y destruye la pequeña fuerza de resistencia antes de capturar el radar. Esto hará las cosas algo más fáciles. Mantén la presión sobre los tanques y ataca los camiones de mineral enemigos con minas para que se queden sin material.

Recuerda que tus barcos hacen un gran trabajo explorando el mapa y también puedes utilizarlos para atacar a los submarinos con los que te cruces. Ahora ya sabes cómo conseguir tantos. Con la destrucción absoluta del enemigo terminas la misión.

Misión 8

Contraseña: R2PH9KYB7

Esto ya es más delicado. Pon en marcha todos los vehículos que tengas en la base y protege tus MVC. Despliega el portaaviones tan pronto como esté dentro de los muros de cemento, luego envía a tus destructores para proteger todas las estaciones de energía y empieza a generar algunas tropas de cohetes y tanques para defender la base de la amenaza del enemigo. Tu enemigo de otros tiempos enviará tropas por la izquierda, la derecha y el centro. Refuerza todos los enlaces débiles constan-



Tu pequeño y fiel campamento. Todo lo que necesitas para construir un pequeño imperio. Di no al comunismo...

UNA TRILOGIA DE TRUCOS

Con toda esa informacin *Red Alert* apareciendo por ahi, sería algo maleducado no dar ningún truco sobre los otros juegos *Command &Conquer*. Ésta es la selección de trucos para ayudarte en tu camino hacia la supremacia global.

Command & Conquer

Operaciones Encubiertas – Introduce la contraseña «covertops»
Extra $5,000 – Pon el juego en pausa y pulsa Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, L1, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda.
Hombres Libres – En cualquier nivel, construye 14 silos y luego suprímelos todos y construye 2 refinerías. Ahora, cuando un soldado lo golpee, saldrán diez de los barracones
Ataque Aéreo Instantáneo – Pon el juego en pausa y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, X, Cuadrado, Círculo.
Cañón de Iones Instantáneo – Mientras estés jugando, pon el juego en pausa y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, X, Cuadrado, Triángulo.
Ataque Nuclear Instantáneo – Pon el juego en pausa y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, X, Arriba, X.
Modo Japonés – Introduce la contraseña «GODZILLA» para conseguir voces japonesas.
Nivel Secreto – Introduce tu contraseña como PATSUX en el disco GDI. Esto empieza con 12 comandos, 10 billetes grandes en el banco y un saco de Tiberium.
Ver el Mapa Entero – Pulsa y mantén L1 + L2 + R1 + R2 + Círculo + Cuadrado mientras tecleas la contraseña de la misión. Suéltalo todo cuando empiece la misión.
Ver el Mapa Entero mientras Juegas la Misión– Pon el juego en pausa y pulsa Círculo, Círculo, Círculo, Arriba, Círculo, Cuadrado, R1, Círculo, Círculo, Círculo.

C & C Red Alert: Retaliation

Entra en el modo de barra de herramientas del juego, ilumina los iconos pertinentes en orden hacia abajo y pulsa Círculo. Repite la secuencia. Fácil.

Cronoconversión Instantánea - Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Círculo, Círculo.
1000 dólares instantáneos- X, X, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo.
Victoria Instantánea - Círculo, Círculo, Triángulo, X, X, Cuadrado.
Cortina de Acero Instantánea - Cuadrado, x, Círculo, X, Triángulo, Triángulo
Bomba Atómica Instantánea - Círculo, X, Círculo, Círculo, X, Cuadrado
Parabombas Instantáneas - X, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado.
Revelar Mapa - Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado

Red Alert

El mismo principio que Retaliation:

1000 dólares instantáneos- Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, y Círculo.
Bomba Atómica Instantánea - Círculo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, y Triángulo.
Cronoconversión Instantánea - Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, y X.
Revelar Mapa - Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, y Cuadrado.
Ganar Nivel- X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo.



Asegúrate de cortar el contacto de los enemigos con sus compadres. No quieres que reformen su ejército bajo tu nariz. Y lo harán a la menor oportunidad. Esos asquerosos comunistas.



Los ataques aéreos juegan un papel vital en la guerra moderna, sólo tienes que preguntárselo a Bill Clinton y Tony Blair.

temente y utiliza minas para defender tu campo hasta que pase el tiempo. Nadie te convencerá de que esta misión es fácil.

Misión 9

Contraseña: K1RDONDMJ

El primer movimiento consiste en enviar tus tropas hacia el este y ocupar una base al lado del campo del mineral. Enviar la infantería con cohetes podría ser, en este punto, una gran idea. Organízalos en falanges para asegurarte que derribas cualquier avión que aparezca, y luego empieza a enviar tanques para luchar en las playas.

Transporta un espía hacia la sección nordeste del mapa y al corazón del campo enemigo. Cuando se haya encontrado con el señor Kosygin, dirígete hacia el norte, lejos de los perros de guerra rabiosos que puedan decidir perseguirte. Básicamente, unos cuantos hombres o tropas de tanques pueden enfrentarse con bastante facilidad con esos perros, por lo que deberías estar seguro. Cuando el Supergrass esté en el vehículo de transporte, devuélvelo a tu base tan rápido como puedas.

Misión 10

Contraseña: B1831ZVAM

Ahora llega el momento en el que pronto descubrirás que la discreción es el mejor valor del que dispones. El primer paso consiste en enviar tu MVC, y todos los que viajan en él, hacia el extremo oriental del territorio. Empieza patrullando el área con tus tanques y dispara a las tropas que veas solas. Pero vete con cuidado: si aparecen tropas de cierta calidad, corre rápido...

Cuando el lugar haya sido asegurado, empieza a desarrollar tus planes para montar un asentamiento más grande. Construye un centro técnico y luego organiza una flota de helicópteros. Haz esto porque esos chicos van a salir en misiones de bombardeo a lo más profundo del corazón del territorio enemigo para conseguir cortar su abastecimiento. Consigue tanto mineral como puedas y construye una fuerza de ataque consistente. La vas a necesitar. Sólo asegúrate de que tu base está tan bien defendida como puedas.

Tal y como se hace en las mayores guerras, inicia la ofensiva principal con ataques aéreos y luego lanza tus tropas terrestres. Destruye las defensas del enemigo, y así podrás atacar los depósitos de tesla. Cuando hayas hecho esto, envía a los ingenieros para tomar el centro de control. Trabajo hecho.

Misión 11

Contraseña: X9FJHMFLD

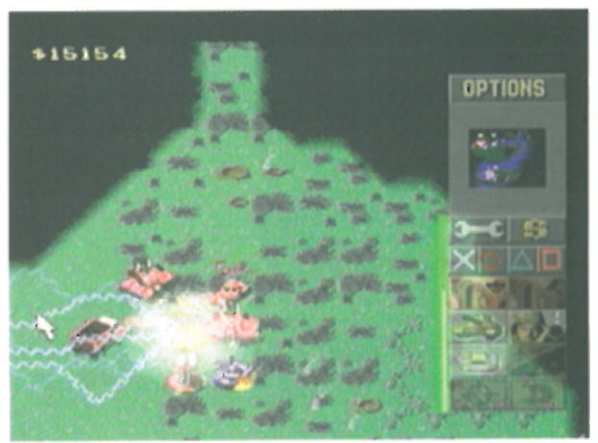
Desde la estrategia inicial, lo que quieres es dirigir tus tropas con rapidez hacia los depósitos mamut del sur. El trabajo del espía consiste en liberar a la bonita aunque letal Tanya, por lo que dirígele hacia la salida. Tanya y su colega el ingeniero deberían ser enviados en dirección nordeste para ocupar el centro de control, el movimiento clave de la misión. Envíalos hacia el oeste para hacer lo mismo, luego envía a Tanya hacia el norte para tomar las torretas de llamas.

Afortunadamente, la torreta norte puede ser neutralizada en este momento; corta sus conexiones y ve al este, luego al norte para eliminar el problema final. Movimientos simples aunque efectivos.

Misión 12

Contraseña: 5RNHTX307

Los dos poderosos MVC están listos y esperando para ser desplegados, por lo que monta un campo donde te convenga. ▶





Un poco de verdor para que tu ejército retoce. Las colinas parecen vivas con el sonido de las detonaciones. El principio de la construcción de una nación sigue siendo el mismo. Pon en marcha tu industria pesada y empieza a producir el material militar como si fuera tu último día.



Para conseguir ver algo en la oscuridad, envía algunos tanques hacia el este y empieza a poner algunas minas cerca de los depósitos mamut. Tu centro tecnológico debería estar construido ya, ofreciendo la opción de incrementar tu capacidad de ataque aéreo. Lanza unos cuantos helicópteros juntos y ataca los camiones de mineral enemigos tan fuerte como puedas antes de lanzar un asalto en toda regla contra la base enemiga. Captura la zona de construcción y la fábrica de armamento utilizando algunos ingenieros y empieza a eliminar a los enemigos que queden.

Pero no ataques al submarino, éste es un trabajo para tu James Bond en formación. Elimina los camiones de mineral enemigos que queden, las V2 y las espirales de tesla y lanza todos tus tanques hacia el norte, provocando tanto alboroto como puedas. Ataca la central de energía y los silos de SAM antes de hacer estallar el Sonar. Las V2 y los tanques deberían ocuparse de los submarinos que queden y, cuando hayan sido exterminados, es misión completa.

Misión 13

Contraseña: D4IFL9Y73

El mejor lugar para establecer la base en esta misión es justo en la posición de inicio. Asegúrate de que organizas muchas defensas en forma de Cajas de Pastillas («Pill Boxes»). Más tarde, obtendrás recompensas con ellas. Desde aquí, envía uno de tus jeeps hacia el este, evita el enorme tanque que bloquea el camino y dispara a los perros salvajes que corren por la zona.

Un civil desventurado se cruzará en tu camino, o sea que dispárale con crueldad y lanza un asalto sobre el tanque mamut. A lo largo de este tiempo, debes asegurar que tu base no sea atacada mientras continúas levantándola hasta su máxima fortaleza. En algún momento, querrás enviar a un espía en dirección de los submarinos enemigos y un escuadrón de helicópteros hacia el cabezal de mineral del enemigo. Una vez que hayan sufrido las minas esparcidas por el pueblo. Ahora es el momento del asalto final de esta misión. Ataca la base de la izquierda primero, empezando por los camiones de mineral, luego utiliza helicópteros para atacar los puntos débiles que puedas identificar en la defensa enemiga.

Terminarás la misión con un importante grupo de ingenieros que se infiltren en los centros de tecnología y una flota de tanques que ataquen la cortina de hierro sin piedad.

«OBVIAMENTE LA ANIQUILACIÓN TOTAL ESTÁ EN EL ORDEN DEL DÍA EN TU MISIÓN FINAL.»

Misión 14

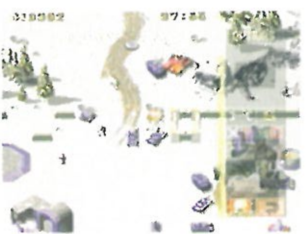
Contraseña: 9WT8EB77Z

Estas misiones se hacen más complicadas hacia el final del juego. La primera tarea consiste en enviar unas cuantas unidades de ingenieros hacia el panel de control. Luego, envía el batallón que está más hacia el este para atacar a las tropas que están allí. El otro panel de control es ahora accesible, o sea que dale fuerte. Envía al otro grupo hacia el este otra vez en dirección a los tanques, evítalos y ataca a la infantería con la que te encuentres. Hacia el nordeste de allí encontrarás otro panel de control que debes desactivar. Deberías enviar a tu segundo escuadrón hacia el sur para conseguir que los granaderos y los ingenieros bloqueen el camino. Envía unos ingenieros hacia el generador para tomar una posición fija y envía a los demás hacia el este para encontrar el generador al lado.

Más hacia abajo de la línea, encontrarás un lugar lleno de torres ardiendo, pero un ingeniero en el panel de control lo arregla pronto. Lo mejor es juntarse con el grupo original y, juntos, atacar el resto de







Hay una enorme cantidad de paisajes por los que circular, de la montaña a las praderas...

generadores del nivel. Hay uno hacia el este, luego dirígete a la torre ardiendo y mata a todas las tropas que encuentres. Pon un ingeniero en el ordenador del muro del oeste y dirige tus tropas hacia el oeste. Dispara desde una distancia segura y utiliza más ingenieros en el panel de control. Ahora debes encontrar un par de generadores para volver a desarmar en la habitación de la torre de fuego y el camino de salida a través del pasadizo del sudoeste. Inutilizando el último generador mientras sales terminas la misión.

Misión 15

Contraseña: 5RNHUTAW7

Casi hemos ganado. Sólo queda una misión por cumplir. Envía a tus tropas hacia el sur, luego otra vez hacia el norte, esquivando los depósitos por si son alcanzados. Dirígete hacia el oeste y luego hacia el norte, atacando todos los pelotones con los que puedas cruzarte, antes de atacar la base enemiga. La aniquilación total es una vez más la orden del día. Asegúrate de cubrir las plantas de energía y el cabezal de mineral para conseguir un impacto máximo.

Envía algunos ladrones a los silos de mineral para conseguir algo de dinero rápido, luego recoge todo el botín que cayó desde la parte de atrás del camión. Ahora es el momento de poner tu MVC en un punto adecuado, quizá al lado de la llama, luego piensa en minar los terrenos a su alrededor.

Rápidamente, envía algunas tropas con cohetes como protección contra los ataques aéreos del enemigo. Como el mapa entero ya ha sido revelado, no debería haber ningún problema en localizar y destruir los camiones de mineral enemigos.

Para el empuje final, construye un Crucero y envíalo a los lagos del sur para atacar los edificios enemigos desde la relativa seguridad del agua. No deberías tardar en destruir a enemigo. Hecho esto, repite el ejercicio en las aguas del sudeste y ataca los silos de los SAM y los espirales de tesla. Después de esto, ¡serás el rey del mundo!

5 DE LOS MEJORES

¿Problemas? ¿Las cosas van demasiado rápido? Mira estos trucos y te encontrarás mejor.

1) El orden de construcción de edificios debería ser éste. Primero, descarga tu MCV cerca de un campo aceptable de mineral. Construye una central de energía, seguido de barracones para el abastecimiento de tropas y de energía, luego construye otra central de energía. Entonces necesitarás una refinería de mineral para mantener la energía, pero te bastará una pequeña inversión. Necesitarás dos centrales de energía para evitar que pierdas toda la energía en el caso de que una sea destruida. Rápidamente moviliza una docena de soldados de infantería con rifles y envíalos a reconocer en todas direcciones para abrir un trozo aceptable del mapa. Entonces, ya no tendrás que comprar un sistema GPS.

2) Recuerda destruir todos los centros tecnológicos que construyas tan pronto como te hayan sido útiles. Conseguirás la devolución del 50 por ciento y mantendrás la tecnología inventada.

3) Si juegas como aliado, construye Generadores de Intervalo. Conseguirás el factor sorpresa sobre el enemigo porque no sabrán qué haces. Pero mantén tus defensas aéreas porque los Aviones Espía pueden ver a través del Intervalo.

4) Los Tanques Mamut no valen el dinero y el tiempo necesario para conseguirlos. Un tanque pesado controlado correctamente puede derrotar con facilidad a un tanque Mamut normal por su velocidad.

5) Aquí tienes una idea para las proporciones de tu ejército: 50% Tanques, 40% infantería y 10% vehículos de Apoyo. Úsalos a placer.

MISIONES SOVIÉTICAS

Misión 1

De todas las misiones del juego, ésta es la más fácil. Simplemente, dispara a los depósitos con un ataque aéreo y conseguirás barrer a todos los enemigos.

Tras sacarte de encima todos esos primeros muchachos, recibirás refuerzos para explorar el mapa. Cada vez que te cruces con depósitos, dispárales y te habrás quitado de encima otro foco de resistencia. Eventualmente dispararás contra el puente y la misión se habrá terminado. Después de eliminar todos los civiles que queden.

Misión 2

Contraseña: 5R584IIWR

La primera entrega de tu ejercicio de construcción del edificio soviético. Construye rápido una refinería, una central de energía, unos barracones y un aeropuerto, luego envía tropas de infantería hacia el norte para reconocer la zona. En algún lugar te cruzarás con un jeep, cuando esto ocurra, envía a la artillería aérea seguida por un pelotón de tropas con cohetes. Dispersa algunos de tus hombres hacia el suroeste, pasado el río, y mantén al enemigo ocupado. Cuando te hayas encargado de toda esa gente, prepara un ejército y envía las tropas al sur, al combate. Apunta al terminal de mineral primero y después a los edificios y habrás terminado la misión. Los ataques aéreos pueden tener un valor incalculable.

Misión 3

Contraseña: DVP0IIX7F

Separa los perros en dos batallones y envía a uno de ellos hacia la Caja de Pastillas del sur. Envía a los otros perros para quitar a la guardia en el este y liberar algunas tropas de valor inestimable. Los soldados que queden en el sur deben seguir las instrucciones de disparar a los depósitos al lado de la Caja de Pastillas, lo cual hará las cosas un poco difíciles a los soldados que estén de guardia dentro.

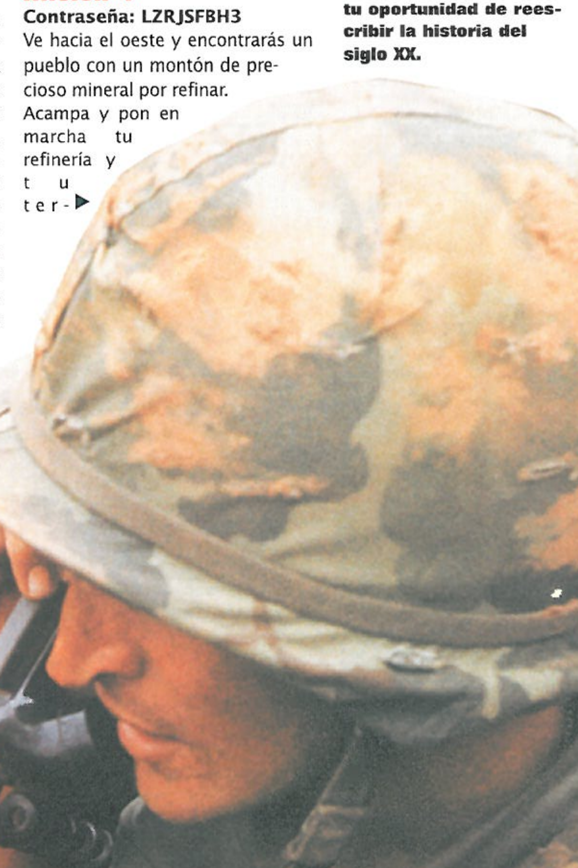
Reagrupa a tu ejército y dirígete hacia el oeste, utilizando tus perros para quitar de en medio los aliados rezagados. Eventualmente, un espía disparará desde el edificio seguido por tropas de cohetes. Dispara a todas las tropas y persigue al espía. Habrá algunos enemigos más a los que disparar, pero dirígete hacia el norte y quizá puedas pillar a ese aprendiz de Kim Philby.

Misión 4

Contraseña: LZRJSFBH3

Ve hacia el oeste y encontrarás un pueblo con un montón de precioso mineral por refinar. Acampa y pon en marcha tu refinería y tu ter- ▶

Los soviéticos no consiguieron ocupar el mundo y el comunismo se derrumbó. Pues no en este juego. Ésta es tu oportunidad de reescribir la historia del siglo XX.







Principios del Arte de la Guerra. Lección 1: asegúrate de tener suficientes fuerzas para enfrentarte a tu más duro enemigo. Cuantas más mejor y la victoria será tuya...

minal de mineral y, a continuación construye un cuartel. La siguiente prioridad es una base aérea, seguida de un avión espía que puedes enviar hacia el norte. Descubrirás un radar que debes destruir.

El mejor método para introducir tropas consiste en la utilización de paracaidistas.

La parte final de la misión supone acumular una gran fuerza de ataque y golpear donde duela. Construye un montón de tanques y ataca primero el generador, luego el terminal de mineral y la fábrica de armamento antes de barrer todo lo demás.

Misión 5

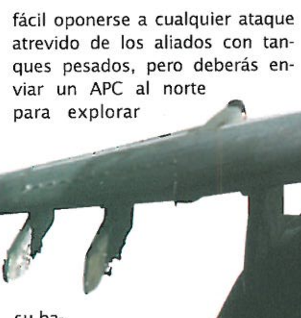
Contraseña: 1P4Q7VAT3
Levanta un campamento al sur de la carretera y construye una torre de radar. Para esto, necesitarás toda la información que puedas recoger. Deberías enviar hacia el norte un batallón de muchachos con rifles para convencer al enemigo de que les persiga. Es de esperar que se meterán de lleno en tus escuadrones de tanques y perderán rápidamente la batalla. Dirige esos mismos tanques hacia el norte y ataca el campo de mineral del enemigo, destruyendo el terminal de mineral cuando te vayas antes de volver hacia casa.

Construye varios V2, dispara a las torretas enemigas u hazlas desaparecer. Con esto, podrás entrar y tomar su astillero y su torre de radar. Ahora, lanza un ataque aéreo y golpea la refinería de mineral de esa isla tan fuerte como puedas antes de volverte acuático y construir un astillero. Los barcos que construyas aquí deberían destruir con facilidad cualquier unidad terrestre que encuentres dando vueltas por allí.



Misión 6

Contraseña: XNLYD43F
El mejor lugar para la base está en el extremo oeste del mapa. Es fácil oponerse a cualquier ataque atrevido de los aliados con tanques pesados, pero deberás enviar un APC al norte para explorar su base. Tres aviones deberían ser suficientes para destruir su refinería, y algunos V2 deberían destruir sus defensas.



Captura la fábrica de armas y construye una base de reparaciones al lado. Selecciona tus tropas dañadas y envíalas hacia el este en masa para atacar los tanques de la isla tan fuerte como puedas. Esto querrá decir que los camiones del convoy pueden pasar. El nivel está terminado.



Misión 7

Contraseña: KH8F6UB6P
Corre a toda velocidad por el pasaje del este hasta el final y dispara al depósito para hacer volar al enemigo. El pasaje del sur lleva a la Caja de Pastillas y a otro depósito que puedes hacer estallar para liberar más perros. Envía tu fuerza armada hacia el oeste, pero no te quemes con los depósitos mientras te sacas de encima las tropas que te encuentres. Al final de esta sección, encontrarás un escuadrón de ingenieros con los que volverás al lugar de donde has sacado los perros.

Cruza en estampida y pon un ingeniero en cada ordenador. Quedará uno para sabotear el ordenador central y terminar el trabajo.

Misión 8

Contraseña: T3BB7TDLW
Uno de los niveles más duros del juego. Un elemento clave es moverse rápido, por lo tanto, levanta unos barracones para eliminar al enemigo y dispara a los que sean lo suficientemente valientes o tontos como para salir. A continuación, construye el resto del campo, refinería de mineral, fábrica bélica y un chorro constante de esos bonitos tanques.

Los refuerzos continúan llegando, o sea que déjales defender la base mientras construyes tu ejército. Coloca un explorador por los alrededores con tus tipos navales y ataca a los civiles con bengalas de aviso. Hecho esto, invade la estación eléctrica y construye un cuartel y una refinería dentro de la base. Una vez más, empieza a reunir tanques y ataca con energía los terminales de mineral. Será una larga batalla, pero la eliminación total del enemigo significa el éxito. Luego envía un camión a recoger el sumamente valioso mineral de color.

Misión 9

Contraseña: LZ9N96998K
Con algo de dinero en el banco, levanta una estación de energía avanzada y construye una fábrica de guerra presentable. Continúa produciendo tanques a un ritmo elevado, junto con apoyo de los ingenieros. Ataca rápidamente la base aliada del oeste y evita la construcción de la base que se está haciendo allí. Ocupa la base con tanques e ingenieros, capturando los astilleros, pero destruyendo todos los edificios más débiles.

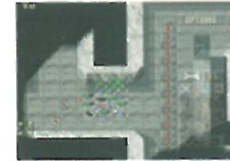
Cuidado, el enemigo está preparando ataques aéreos contra tu base original, intentando sacar tus espirales de tesla. No se lo permitas. Construye defensas aéreas para evitarles. También resultaría una buena idea construir defensas a lo largo de la entrada norte de tu campamento. Las fuerzas aliadas pasarán pronto por allí.

Un par más de refinerías te servirán para obtener los recursos energéticos necesarios. Esto te permitirá continuar machacando los pelotones acorazados.

Lo siguiente es la introducción aérea de un regimiento de paracaidistas en el extremo oeste del mapa. Envíalos hacia el norte para dejar al descubierto el puente y envía a todos tus tanques hacia ese área, destruyendo todos los enemigos con los que te cruces. Tus dos tanques mamut hacen un buen trabajo guardando el camino. Elimina todas las tropas localizadas en el norte y el este antes







En las misiones deberás infiltrarte en cuarteles de alta seguridad y disparar a montones de perros.

de avanzar hacia la gran base enemiga. Los camiones del convoy volverán por donde han llegado... y terminarán de lleno en los brazos de tus tanques mamut. Misión cumplida, buen trabajo.

Misión 10

Contraseña: DVWC3LRE

La primera tarea consiste en disparar a los tanques enemigos en una feroz batalla. Deja a uno de la flotilla de vigilancia y envía Yaks y tanques para quitar de en medio toda la infantería que puedas encontrar. Esto te proporcionará espacio libre. No te olvides de ocuparte de las armas AA. Dispara a los depósitos con un Yak y abre el mapa entero con un avión espía.

Dispara a los AA que están cerca de la torreta del radar apuntando a los depósitos, luego dispara a la torreta. Haz avanzar la flotilla a través de los árboles, destruyendo todas las tropas que encuentres. Saldrás a una meseta con un AA, continúa avanzando más allá de los depósitos y lleva el ejército hacia el sur. Pronto encontrarás otro AA con el cual enfrentarte seguido de una introducción de ingenieros. Utiliza esas tropas para capturar y reparar el astillero y elimina la base enemiga. Cuando has terminado con los AA es fácil quitarse de encima de las tropas de tierra que queden y hacer avanzar el convoy hacia el oeste...



¡Quien manda es Tanya! Ganará las batallas que le apetezcan.

Misión 11

Contraseña: 5RYB7KN98

Construye tu base en el norte y levanta una fábrica de armas y una refinería para empezar a producir los tanques. Con los submarinos en el este, tendrás el océano protegido de cualquier asalto en barco del enemigo. Usa un buque de transporte para abrir el resto del mapa de la isla y envía un par de tanques hacia el este para atacar la mina. Manténte alerta para prever invasiones enemigas.

Necesitarás dos submarinos, uno en el norte y el otro en el sur, para mantener fuera los U-boats y atacar el astillero enemigo. Lanza un ataque aéreo para ocuparte de las defensas alrededor de las playas del norte y, una vez destruidas, toma los lanzadores de cohetes y empieza a destruir la base enemiga. Utiliza vehículos de transporte para meter los tanques y que empiecen a disparar. Hay un par de Cajas de Pastillas camufladas detrás de los árboles, dispárales para terminar la misión.

Misión 12

Contraseña: LZU8265ZY

Vigila tus V2 para protegerlas y úsalas para atacar los vehículos y torretas enemigos. Levanta una base y empieza a enviar tanques por docenas al frente. Habrá aterrizajes enemigos en el extremo norte de la base y un ataque a gran escala de los asquerosos ladrones. No les dejes entrar.

Construye un gran ejército y empieza el ataque. El primer objetivo es el centro tecnológico aliado, en el sudoeste, seguido por la base del oeste. Asegúrate de que apuntas a las V2s en los emplazamientos de armas y utiliza tanques para quitar de en medio algunas.

Hundir los barcos enemigos siempre es buena idea, luego captura los centros de armas. Reagrupa tu ejército y mándalo hacia el mar del sur en barcos de transporte. Las V2 siempre van bien para apuntar torretas y Cajas de Pastillas mientras avanzas por territorio aliado. Capturando los tres centros tecnológicos terminas el nivel, por lo tanto, toma sólo una docena de ingenieros contigo. Pero no hagas volar ningún centro tecnológico o deberás empezar de nuevo.

Misión 13

Contraseña: 59EEWHYQT

Ataca con fuerza la base enemiga y sigue avanzando hasta el final. Vuelve al punto de inicio y lanza algunos submarinos, esenciales para este nivel. Saca tantos barcos como puedas y envía tanques hacia el sur para destruir la torre del radar y las centrales de energía. Aquí hay otra torre de radar por destruir más cerca del enemigo, por lo que asegúrate de que tienes siete tanques listos.

Aumenta la producción de tanques en tu base y haz volar su fábrica de armamento. Una flotilla de tanques enviada hacia el noroeste debería encontrar el grueso de las defensas enemigas y la última torreta de radar. Ahora, deberás salvar la **Cronosfera**. Diversos tanques deberían encargarse de limpiar el camino a través de la base mientras los ingenieros capturan los edificios que pueden en el camino. Usa la infantería con cohetes para atacar a los helicópteros y sigue machacando a las tropas aliadas. Los tanques tienen un valor incalculable en la defensa de la esfera. No los malgastes.

Misión 14

Contraseña: 081WKSCKW

Mantén los ojos bien abiertos buscando minas y dispara de inmediato. Tu base debería estar produciendo tanques mamut como defensas aéreas. Destroza a los aliados con tus tanques y dispara a las torretas que vigilan el puente. Construye un almacén de armamento y construye tantos lanzadores de SAM y tanques como puedas.

Cuando los aliados ataquen, separa la primera oleada y envía un submarino. Ahora, ataca a la flota aliada amarrada al este. Envía a tus submarinos en oleadas para que destruyan todos los barcos que estén en el norte, luego ataca la base naval y el puente. Cuando los camiones con el mineral se dirijan hacia ti, destrúyelos.

Envía a tus tanques hacia el norte y ataca las torretas que haya allí antes de girar hacia el oeste y atacar todas las centrales de energía que puedas encontrar. La mejor ruta hacia la base aliada es desde el oeste, asegúrate de que atacas sus barcos por el camino. Ahora la misión, y el disco, han terminado.





Estamos cerca del final del juego. ¿Cuál es el secreto escondido detrás de las maquinaciones comunistas? Lo descubrirás...



EL MES QUE VIENE

V-RALLY 2

EXCLUSIVA GUÍA ESCRITA PASO A PASO POR LOS DESARROLLADORES

SILENT HILL

DESCRIPCIÓN DEFINITIVA DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS SONADOS DEL AÑO.

DRIVER

NO SERÁS ATRAPADO NUNCA MÁS SI LEES NUESTRA GUÍA A PRUEBA DE POLIS

Si nadie lo remedia, alguien así acabará ocupando la Casa Blanca.





Los monos van a dominar el mundo. Ahora es el hombre el que está en peligro de extinción.
¿No vas a hacer nada para impedirlo?